Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo

Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

JURASSIC PARK

Les jeux et les trucages du film

LES HITS DU MOIS

Chuck Rock 2
Batman returns
Alien 3
Dragon Ball Z 2
Cybernator
2020 Baseball
Robo Aleste

Street Fighter II
Megadrive et Super Nintendo

Mario All Stars
Les 3 Mario (NES) sur Super Nintendo

MEGA PREVIEW
Aladdin

35 OCTOBRE 93

28F

M 4413 - 35 - 28,00 F

POUR ENTRER

JURASSIC
PARK
Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!
Jurassic park TM & © 1992 Universal City Studios, Inc & Amblin Entertainment, Inc.
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 2, BOULEVARD BER

A JURASSIC PARK™

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
& AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

5017 PARIS - TEL: (1)40539286 - FAX: (1)42279573

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

L'événement du mois, vous l'avez tous deviné, c'est... Jurassic Park ! On ne pouvait pas faire autrement que de vous mijoter un petit dossier avec présentation et test des jeux disponibles sur le marché. Pour être original, Inoshiro, notre reporter tout terrain, a été désigné d'office pour vous conter l'histoire des super effets spéciaux du film. Ino s'est donc une fois de plus décarcassé pour trouver l'info, les photos et, bien sûr, pour inventer quand il n'avait pas assez de matière... On le connaît bien, nous, notre reporter de choc ! Bon, à part ça, octobre est comme à son habitude un mois chargé de nouveautés d'excellente qualité : Mario All Stars, les deux nouveaux Street Fighter II sur Super Nintendo et sur Megadrive, Chuck Rock 2, Batman Returns, Alien 3 et Dragon Ball Z 2. Sans oublier la méga preview d'Aladdin, que nous testerons dans un mois pour éviter toute indigestion. Bon ben, si ça ne vous suffit pas, ne vous inquiétez pas, le prochain numéro vous réserve une surprise de taille qui en fera frémir plus d'un.

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à : Sam Player, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 40 à 47), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus [illegible] Attention ! les meilleurs seront publiés. Écrivez à Astuceman, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE [illegible]
Pour les Plans et Astuces (pages 154 à 159) adressez [illegible] à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans [illegible] écrivez à SOS *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 9[illegible] sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le [illegible]
Si vous voulez faire passer une petite annonce [illegible] Petites Annonces [illegible] 19, rue Louis-Pasteur 925[illegible]

SOMMAIRE

- 4/5 - ÉDITO SOMMAIRE
- 8/9 - COURRIER
- 12/33 - STOP INFO
- 36/38 - OVER THE WORLD
- 40/47 - TRUCS EN VRAC
- 48/59 - DOSSIER JURASSIC PARK
- 60/140 - TEST DE JEUX
- 80/86 - PETITES ANNONCES
- 148/153 - VITE VU
- 154/159 - PLANS ET ASTUCES
- 160/161 - REPORTAGE
- 162 - TOP 10

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO
Mario All Stars 60
Street Fighter II Turbo 64
Batman Returns 90
Alien 3 96
Dragon Ball Z 2 100
Cybernator 104
Denis la Malice 106

MEGADRIVE
Street Fighter II' S.C.E. 68
Chuck Rock 2 72
Dizzy 110
Haunting Starring Polterguy 112
2020 Baseball 114
Two Tribes, Popoulus 2 116

MEGA CD
Robo Aleste 108
Scherlock Holmes 126

NES
Kirby's Adventures 118
Krusty's Fun House 122
Jimmy Connors Tennis 134
Crash Dummies 136

MASTER SYSTEM
Crash Dummies 128
Wonder Boy 130
K.O. Boxing 132

GAME BOY
Spiderman 124
F1 Pole Position 138
Flintstones 140

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél . 41 10 20 30.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Rédacteur en chef · Pierre VALLS.
Rédacteur en chef adjoint : Jose CARRION.
Secrétaire de rédaction Gilles SAUER, Hélène LÊ.
Rédaction . Sylvain ALLAIN, Christophe DELPIERRE, François DESCOMBE, Cyril DREVET, Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François TARRAIN.
Couverture Fred BLANCHARD et Olivier VATINE.
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE
Secrétariat Christine NABAIS.

Publicité tél 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité Nezhia BOUBEKRI
Responsable marketing et télématique Barbara RING-RÉMY.

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ
Assistante de fabrication · Valéne RICHARD.
Photogravure . Pi-M - SAMAT **Impression** SNIL
Service abonnement · B.I.I. - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND
Tél. : (16) 44 69 26 26

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité . Françoise LE MÉTAYER
Administration Jacqueline SEVASTELLIS.
Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1993

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos et illustrations tous droits réservés · Michel BLOSSIER, Sandro MASIN.

Ce numéro comporte un encart détachable, gratuit, de huit pages foliotées de 79 à 86, entre les pages 78 et 87 du magazine

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.

SUPER BOMBERMAN™

...PROCHAINEMENT, VOUS POURREZ

UNIQUE — JOUER À 4 ET LUTTER POUR SA SURVIE, C'EST LE DÉLIRE!

GENIAL — L'ESPRIT TACTIQUE, LE SENS DE L'ACTION COMBINÉS, C'EST DÉTONNANT! VOUS ET VOTRE AMIS, VOUS ALLEZ ÊTRE EXPLOSÉS!

BOMBASTIC — AVEC SUPER BOMBERMAN, VOTRE ESPRIT SERA SANS CESSE EN ÉVEIL. ET VOUS SEREZ AU CENTRE DE L'ACTION!

Vous voulez en savoir plus!

N'attendez pas, procurez-vous le Super Multitap d'Hudson Soft!
Vous pourrez en parler à vos amis et devenir le Super Bomberman.
Dès aujourd'hui, vous pouvez trouver le Super Multitap un peu partout: grands magasins ou votre spécialiste habituel.

© 1993 HUDSON SOFT

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co Ltd Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co Ltd.

TIME TO PLAY...*

*"MAINTENANT, À VOUS DE JOUER"

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Courrier

Salut à tous ! Pas d'intro ce mois-ci, vu la longueur des lettres qui sont publiées ; on attaque directement sur le jeu des questions-réponses du courrier.

Hi Sam !
Excuse-moi de passer les congratulations d'usage, mais de toute façon, il n'existe pas de mots terriens pour définir la magnificence de votre mag...
Voici mes questions :
1°) Pour Street Fighter II sur Megadrive, est-il possible d'effectuer tous les coups (y compris les coups spéciaux) avec un paddle à trois boutons ?
2°) Les jeux vidéo sur console subissent-ils une censure du point de vue de la violence et de la vulgarité ?
3°) Le dessinateur des couvertures de Player One *fait-il des albums de BD ? Si oui, comment se les procurer ?*
4°) J'ai acheté dernièrement Another World sur Megadrive, et j'ai beau assurer un max dans les jeux, je patine littéralement dans le beurre de cacahuète avec cette cartouche, alors, please Sam... Y aurait-il quelqu'un qui pourrait peut-être me passer les passwords des niveaux, je vous en supplie, sinon, vous aurez un suicide sur la conscience. Mes salutations suppliantes.

The Damned Paddle

P.-S. : Pour les z'amis du club à bulles, moi z'aime bien ce magazine, et z'est très bien comme za !

Salut mec,
1°) Oui, au moins pour les coups spéciaux, par contre, pour les enchaînements, c'est plus compliqué. Je m'explique : avec le paddle d'origine les trois boutons servent soit pour les coups de poing, soit pour les coups de pied. Pour passer d'une fonction à l'autre, il faut appuyer sur le bouton start. Ce n'est vraiment pas évident ! Il vaut donc mieux avoir le paddle qui ne coûte que 150 F et, comme d'autres jeux vont également l'utiliser, c'est un bon investissement...
2°) Pas vraiment, je dirais plutôt que c'est de l'auto-censure. En fait, il n'y a aucune instance chargée de contrôler le contenu des jeux vidéo, mais les éditeurs et les constructeurs, d'un commun accord, essayent de ne pas dépasser certaines limites. En plus, pour éditer un jeu qui tourne sur Sega ou Nintendo, il faut avoir l'accord de ces deux sociétés et, si elles estiment qu'un jeu est trop violent, elles demandent à l'éditeur de le modifier. C'est ce qui s'est passé avec Mortal Kombat. Nintendo a demandé à ce que le sang soit effacé ; Sega, plus malin, a contourné le problème en insérant un cheat mode qui permet de jouer avec ou sans sang !
3°) Les couvertures de *Player* sont réalisées par différents dessinateurs, dont certains ont édité des albums de BD Parmi eux, Olivier Vatine est celui qui a dessiné le plus grand nombre de nos couvertures. En BD, il est le créateur (avec T. Cailleteau) d'Aquablue, et de Palomita (avec F. Lamy et A. Clément).
4°) Pour Another World, ce que tu as de mieux à faire est d'appeller la hot line de Sega au 47 79 23 45. Ciao the Damned Paddle !

Sam

Salut Sam,
Pour ne pas faillir à la tradition, je commence cette lettre en t'écrivant combien ton mag est génial ! C'est d'ailleurs grâce à ses tests qu'il y a à peine quinze jours, j'ai acheté le fameux Global Gladiators de chez Virgin Games (en VF) à mon petit frère. Or ce jeu refuse de fonctionner sur sa Megadrive qui, je le précise, est japonaise. En réalité, Global est pourvu d'une protection spéciale qui semble détecter, malgré l'adaptateur de cartouches, la nationalité de la console. Ceci n'est absolument pas spécifié sur l'emballage du jeu, mais sur l'écran, on peut lire un texte en anglais qui signifie grosso modo que Global ne peut être utilisé que sur une Megadrive française. On se demande à quoi rime une telle absurdité ?
Virgin Games aurait-il décidé d'endiguer de cette manière l'intrusion des consoles japonaises sur le marché français ? Je te pose la question. Je te remercie d'avance pour ta réponse.

Olivia et Matthieu

Salut à tous les deux,
Tiens ! Revoilà les problèmes de compatibilité. Alors faisons le point. Depuis le début, *Player* vous a conseillé de ne pas acheter des consoles en import parallèle. C'est parce que nous savions que les éditeurs feraient tout pour l'éviter. En

fait, c'est un peu un cercle vicieux. Les éditeurs mettent des protections dans leurs jeux, les importateurs mettent au point des adaptateurs, les éditeurs créent de nouvelles protections, etc. C'est sans fin. Et donc, ceux qui ont acheté des consoles étrangères auront régulièrement des problèmes de compatibilité. Dans le cas de Virgin, ce ne sont pas les consoles japonaises qui les inquiètent, puisque, eux, n'en vendent pas. Leur problème c'est plutôt les jeux qui ne viennent pas d'Europe. Voilà, j'espère que j'ai répondu à ta question. Ciao Olivia et Matthieu,

Sam

Cher Sam,
Pour ne pas manquer à la tradition, je vais te dire que ton mag est hyper, super, méga génial. J'espère que tu auras le temps de répondre à mes questions.
1°) J'adore la NEC. Je trouve que c'est une superbe console. Pourquoi n'avoir consacré qu'une page à SF II'. C'est un méga jeu qui explose les capacités de cette console. Il aurait mérité deux à quatre pages. Pour ne pas faire de jaloux, pourquoi ne pas faire qu'une page sur la version Super N et MD ? Je pense qu'il y en a qui râleraient et ils auraient raison.
2°) À quand le test de PC Kid 3 (j'espère qu'il aura quatre pages, lui) ? Je le trouve mieux que certains de ses concurrents.
3°) Pourquoi certaines de vos photos sont plus belles que d'autes ?
4°) Pourquoi ne pas faire un méga dossier Dragon Ball Z. Je sais que vous adorez les mangas et les DA japonais. Ce serait bien de faire la totale avec plein de photos à l'occasion de la sortie du jeu. Vous pourriez faire un récapitulatif sur l'histoire du DA, parler des OAV, des autres œuvres d'Akira Toriyama. Ce serait bien de faire un giga poster (comme dans le n° 20) et une fiche sur chaque perso avec des photos de Sangoku, Vegeta... en Saïdjine (les fans comprendront). Pourrais-tu également parler de DB Z The New Generation. Je pense que ma lettre est trop longue pour que tu la passes, mais j'espère quand même que tu en tiendras compte.

Un fan de la NEC et de DB Z

Salut mec,
1°) C'est vrai qu'on aurait dû consacrer plus de pages à SF II' sur NEC. Malheureusement, nous l'avons reçu en retard et il ne restait qu'une page de libre. Nous sommes les premiers à le regretter.
2°) PC Kid 3 a été testé dans le *Player One* n° 27 en deux pages et il a obtenu la très honorable note de 90 %.
3°) C'est un de nos problèmes, il faut bien l'avouer, certaines de nos photos ne sont pas très bonnes, on essaie de faire mieux, mais c'est lié à des difficultés techniques que nous ne maîtrisons pas complètement.
4°) Figure-toi qu'on a bien failli le faire dans ce numéro. Mais comme il y avait aussi Jurassic Park, nous avons été obligés de choisir et c'est Jurassic qui a gagné. Ciao le fan de NEC.

Sam

Cher Sam Player,
L'envie de t'écrire me démangeait depuis longtemps, je n'ai jamais osé le faire... jusqu'à aujourd'hui. Tout d'abord, un grand bravo pour ce magnifique magazine qui ne cesse de s'améliorer depuis trois ans. Mais j'ai quand même quelques remarques à faire :
1°) Pourquoi n'es-tu plus sur la couverture ? Je trouve cela dommage, car c'est justement un des trucs qui différencient ce magazine des autres. Cela enlève un peu de charme... Mais, en tout cas, promets-moi que les couvertures seront toujours illustrées par un dessinateur et non par la vulgaire photo d'un jeu !
2°) Je pense que l'idée de tester les mauvais jeux brièvement ne vaut pas le coup, car lors de la lecture de ces tests (les mauvais), on ne peut s'empêcher de rire et de passer un bon moment. Souvenez-vous de Captain America : je félicite Chris pour son superbe test, j'étais plié...
3°) Je pense qu'il serait mieux de faire un seul test pour les jeux identiques (quelques photos et une comparaison dans le test), sachant que les notes sont pratiquement les mêmes. Qu'en penses-tu ?
4°) Qui est Megadeth ?
5°) Club NEC et Club Lynx... bien vu !
6°) À quand un nouveau Player One Pocket ?
7°) L'idée de la notice notée va-t-elle enfin être appliquée ?
8°) Pourquoi autant de critiques sur des jeux comme Golden Axe et Final Fight ?
9°) Quel avenir donnes-tu au CD-Rom ?
Voilà, j'espère que vous me publierez.

Marty

Cher Marty,
1°) Ben j'y suis à nouveau, c'était juste une petite exception à la règle, mais bon, ça pourra se reproduire. Faut pas avoir peur de changer de temps en temps. Mais rassure-toi, on gardera toujours les illustrations réalisées par des dessinateurs.
2°) et 3°) Alors là, je ne suis pas d'accord. D'abord, ce ne sont pas que les mauvais jeux qui sont testés dans les Vite Vu. En fait, nous avons créé cette rubrique parce que de nombreux jeux sortent sur différentes machines sans qu'il y ait vraiment de grands changements entre eux. On a choisi la solution de mettre à l'épreuve la meilleure version et de faire un test court sur les autres. Mais ne t'inquiète pas, il y aura toujours de mauvais jeux qui seront testés en grand.
4°) Megadeth est un de nos testeurs fan du groupe du même nom.
5°) Merci.
6°) Bientôt peut être...
7°) Oui, d'ailleurs on vous réserve une surprise sur les tests de jeux, le mois prochain.
8°) ??????
9°) Le CD-Rom, c'est l'avenir des jeux vidéo sans doute possible ! Ciao Marty.

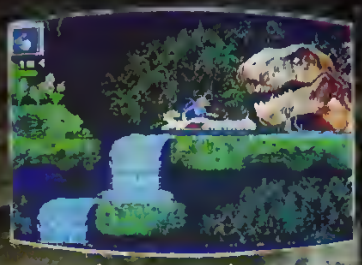
Sam

P.-S. : Kikou, G. Higashi, Séverine et Lionel, n'hésitez pas à m'appeller à la rédaction le mercredi après-midi, vos lettres m'ont intéressé, mais, pour diverses raisons, je n'ai pas pu les publier...
P.P.-S. : Eh ! les petits fûtés de l'Over Game Team, c'est bien gentil de me dire que je peux vous appeller, mais encore aurait-il fallu que vous me laissassiez votre numéro pour que je pusse le faire. Bon, vous savez ce qui vous reste à faire maintenant...

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

JURASSIC PARK
JURASSIC PARK

IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS, VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.



NON, LES DINOSAURES N'ONT PAS DISPARU. ILS ONT ENVAHI JURASSIC PARK. DES PAYSAGES GRANDIOSES, DES BRUITS INQUIÉTANTS, VOUS VOILÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX, REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTEMENT DÉCONSEILLÉS.

JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.

3615 SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

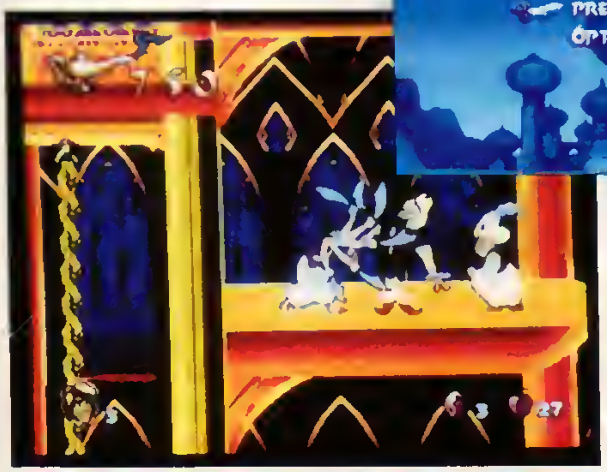
STOP INFO

LES PRIX DANS PLAYER ONE

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone désigne une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.

ALADDIN,



C'EST MAGIQUE !

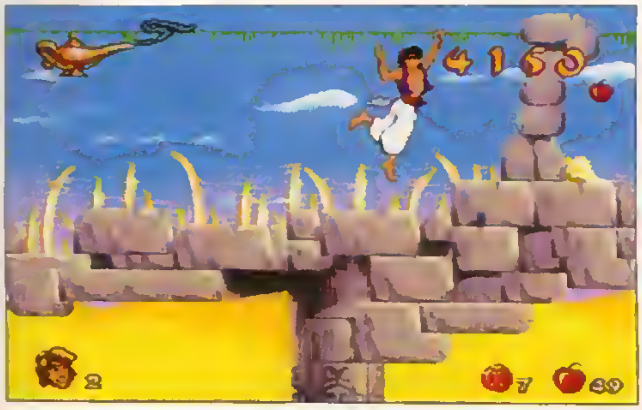
Le jeu de l'année sur Megadrive c'est bien sûr Aladdin de Virgin Games. Prévu initialement pour novembre (mois de sortie du film en salle), il a été avancé à octobre. *Player One* a donc décidé de vous offrir un gros aperçu de ce jeu fabuleux, pour se donner le temps de vous faire un méga-giga dossier le mois prochain...

ALADDIN SUR LE 3615 PLAYER ONE

Aladdin fait l'objet d'un quizz sur le 3615 PLAYER ONE ! Je ne vous en dis pas plus ! En tout cas les meilleurs repartiront avec une BD... d'Aladdin, bien sûr !

© DISNEY

Aladdin va tout casser à Noël. Il faut déjà signaler qu'il est adapté du nouveau film de Walt Disney, qui a battu aux États-Unis tous les records d'entrées pour un film de ce genre. Il a ainsi rapporté plus de 200 millions de dollars, soit autant que *Terminator 2* ! Virgin Games ne s'est pas contenté de faire une simple adaptation sans goût et sans saveur. Non, ils ont carrément eu l'idée de génie que personne n'avait exploitée jusque-là. En effet, le dessin des personnages et leur animation ont été réalisés chez Disney par les animateurs qui ont conçu le film, avec les mêmes techniques. Le résultat est plus qu'incroyable. Aladdin se déplace avec une prestance et un nombre d'attitudes que l'on avait encore jamais vus dans un jeu vidéo. Certes, des jeux comme Prince of Persia avaient déjà beaucoup fait progresser la qualité des mouvements des personnages, mais c'était au détriment du look des sprites et de la fantaisie des actions. Là, c'est tout autre chose. Cela reste fluide, mais avec des dizaines et des dizaines de mimiques. Cette fois, on se croit vraiment dans un dessin animé interactif. Aladdin bondit dans tous les coins, pourfendant ses ennemis avec son sabre ou à coups de pomme (!). En plus, le jeu est vraiment hyper speed. Le tout dans des décors majestueux directement tirés du film. Là aussi, c'est l'une des grandes réussites du jeu. Il suit et reproduit fidèlement l'ambiance du film. On y retrouve tous les principaux protagonistes, sans aucun anachronisme. Bref, du grand art, qui a non seulement l'avantage d'être amusant, mais, en plus, qui fait progresser l'univers du jeu vidéo dans une direction très prometteuse. Rendez-vous le mois prochain pour le test complet dans *Player One*... ■


4150

4150

Bonus 3150

3150

8750

9350

5700

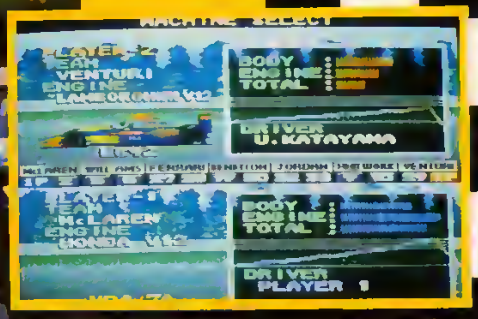
BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

F1 POLE P
PROFESSIO

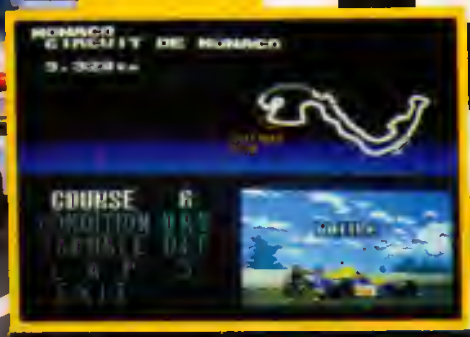
VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ D'ÊTRE AU VOLANT D'UNE MC LAREN, D'UNE WILLIAMS RENAULT OU D'UNE FERRARI ...
VOS IDOLES S'APPELLENT RICARDO PATRESE, JEAN ALESI OU NIGEL MANSELL ...
ET VOUS ÊTES AMATEUR DE SENSATIONS FORTES ET DE LONGS CHALLENGES À DEUX...

36.15 LUDI GAMES

OSITION, N PILOTE



Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.



Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran splité
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.

Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

F1 POLE POSITION.
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !

Licensed by FOCA To Fuji Television. Super Nintendo . © 1993 Human Entertainment Inc. / Game Boy © 1993 Varie Corporation / © 1993 Ubi Soft.
Nintendo ® Super Nintendo ® Game Boy ® entertainment system the Nintendo product seels and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

PLAYER ONE À LA RADIO !

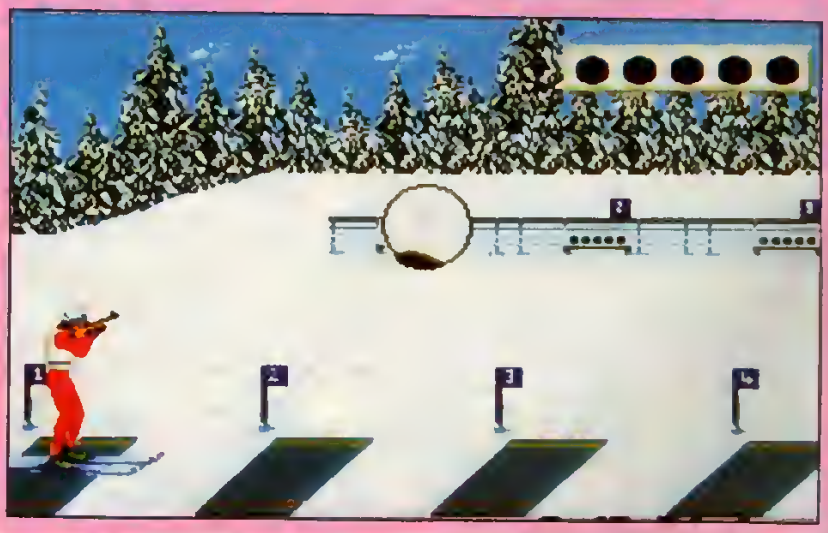
Les allumés des jeux vidéo ont maintenant leur émission à la radio :

GAME 40, tous les mercredis de 19 h à 20 h.

Branchez-vous sur M40 (106.3 MHz) et retrouvez Sam Player qui répondra en direct à toutes vos questions.

MD/MS/GG — WINTER OLYMPICS — US GOLD — DECEMBRE

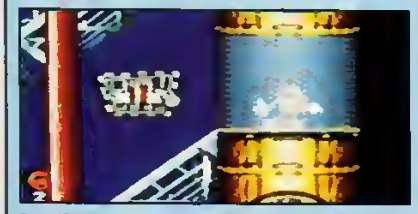
Winter Olympics s'annonce comme LA simulation sportive de cette fin d'année. Après le succès incontestable d'Olympic Gold (près d'un million de jeux vendus) US Gold propose cette fois une petite escapade du côté de Lillehammer, une petite station de sport d'hiver située en Norvège, à cent kilomètres au nord d'Oslo. Au bord d'un lac, au pied des montagnes, cette bourgade qui compte près de 23 000 habitants sera, du 12 au 27 février prochain, le théâtre du plus grand événement sportif. Eh oui, pendant ces quinze jours, deux milliards de téléspectateurs se bousculeront pour suivre les XVIIes Jeux olympiques d'hiver. Bon, au niveau de la culture sportive, ça suffira pour aujourd'hui. Passons maintenant à Winter Olympics ! Au programme de cette édition, dix épreuves sportives : le slalom, le super G, le géant, l'épreuve de bosses et de ski artistique, le bobsleigh, la luge, le saut, le short track (patinage de vitesse) et le biathlon. Le jeu est décliné sur les trois consoles made in Sega. Pour le reste, patientez jusqu'au prochain *Player One* !



MS/GG	COOL SPOT	SEGA NOVEMBRE

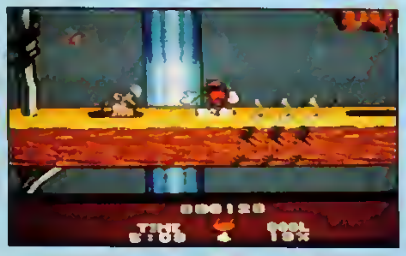
Après la version Megadrive, la pastille rouge de 7Up débarque sur Master System et sur Game Gear. On retrouve Cool Spot en route pour délivrer ses petits copains que l'affreux Wild Wicked Wily Will a mis en cage. Dans des décors colorés à souhait, des vilains-méchants-pas-cool-du-tout vous attendent et feront tout pour vous embêter. Sans parler de la musique qu'aucun test de jeu ne pourra vous faire entendre...

Game Gear

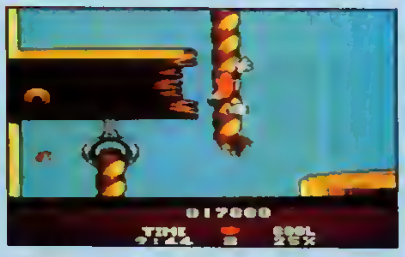


Game Gear.

Master System.



Master System.



Master System.

SN SUPER NINTENDO	COOL SPOT	VIRGIN DECEMBRE

« Sea, SNES and Seven Up » ! La mascotte de Seven Up passe de la Megadrive à la Super Nintendo. Ne vous attendez pas à une révolution dans cette adaptation qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la version originale. Ce ne sont pas les nombreux amateurs de ce jeu réussi et rafraîchissant qui s'en plaindront. Seule réserve : voir le sable, la mer et le ciel bleu risque de rendre plus insupportables les salles de classe en cette fin d'année.

JOUE ET GAGNE LA NOUVELLE MEGA CD2 !

Mega CD2 de sega

+ la Supernintendo, la console Néo-Géo et plein de cartouches de jeux !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au :

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 300

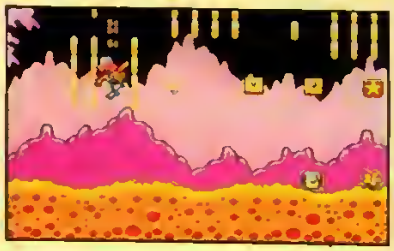
SCESI Pour les appels en 36.68, la taxation est de 2,19 F/min

JURASSIC PARK SUR 3615 PLAYER ONE

Testez vos connaissances sur Jurassic Park : un quizz de quinze questions vous attend. Les meilleurs d'entre vous recevront la BD du film !

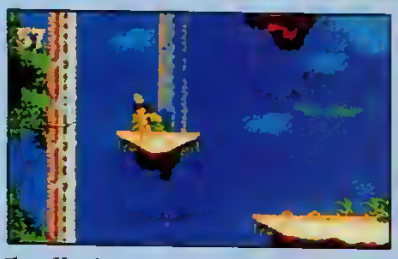
MD MEGADRIVE — JAMES POND 3 — ELECTRONIC ARTS — NOVEMBRE

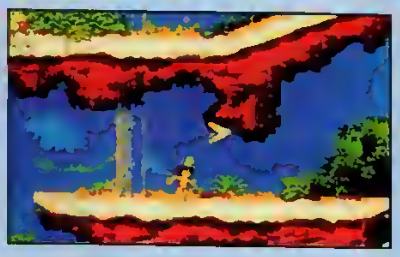
« Quel est votre nom, darling ? — Mon nom est James, James Pond. » Eh oui, voici le retour de la vengeance du canard aux facultés impressionnantes. Cette fois, il lui est possible de marcher au plafond et sur les murs en défiant toutes les règles de la pesanteur. Remarquez, vu les lieux qu'il doit visiter, ça lui sera bien utile ! Les décors ont l'air assez classes et l'action hyper drôle. Alors



on attend avec impatience sa sortie pour vous faire un test complet.

MS/GG — JUNGLE BOOK — SEGA — NOVEMBRE

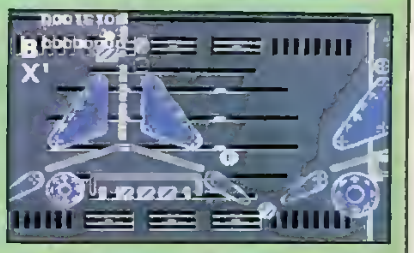


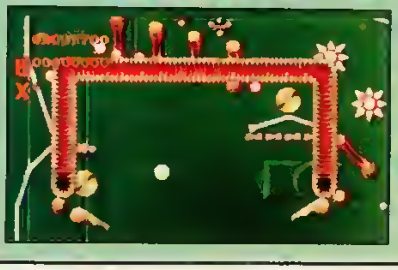


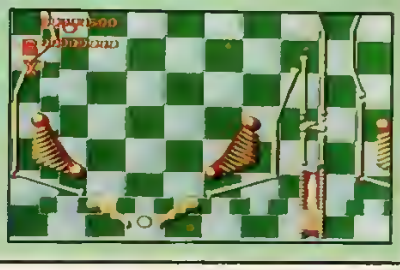
Il suffit d'un rien pour être heureux ! Mowgli vient faire un petit tour sur votre Master System et votre Game Gear dans un jeu de plate-forme coloré. Bien sûr, même dans la jungle, tout n'est pas rose, il y a des singes et des serpents qui ne vous veulent pas que du bien. Malgré tout, vous devrez progresser en évitant les noix de coco qui pleuvent de tous côtés et en vous servant des lianes et des catapultes qui ne sont pas là par hasard. De bonnes idées, une pincée de jouabilité et un soupçon d'humour pour une réalisation des plus sympathiques.

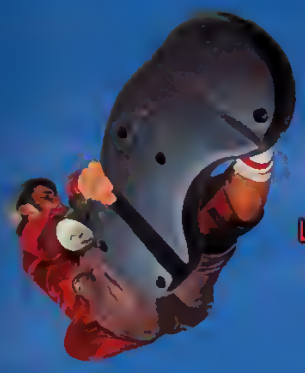
MD MEGADRIVE — VIRTUAL PINBALL — ELECTRONIC ARTS — NOVEMBRE

Un flipper sur Megadrive, c'est une excellente idée. Reste à savoir maintenant s'il vaut quelque chose et s'il peut égaler Devil Crash sur NEC. Au premier abord, il est assez jouable. De plus, son côté destroy doit plaire aux gros bourrins que vous êtes. Les tableaux semblent variés et les options nombreuses. Malheureusement, les cibles et autres rampes, qui font la qualité d'un flipper, sont un peu oubliées (peut-être que cette version n'est pas définitive). Pour en savoir plus, rendez-vous dans notre prochain *Player One* pour un test complet.









LA VIE SERAIT MERVEILLEUSE SI TOUT ETAIT AUSSI FACILE QUE DE JOUER

AUX JEUX VIDEO AVEC MON ASCIIPAD MD

Ceux qui disent que la vie est injuste ont dû se faire rouler dans la boue par un asciiPad MD. **TIR TURBO** avec jusqu'à 24 coups par seconde, **AUTO TURBO MAINS LIBRES**, **CONTROLE DE RALENTI**, décidément, vous ne laisserez aucune chance à votre adversaire! De plus, son look est génial et sa forme est conçue pour qu'à aucun moment il ne vous lâche. asciiPad MD, il n'y a plus de justice!

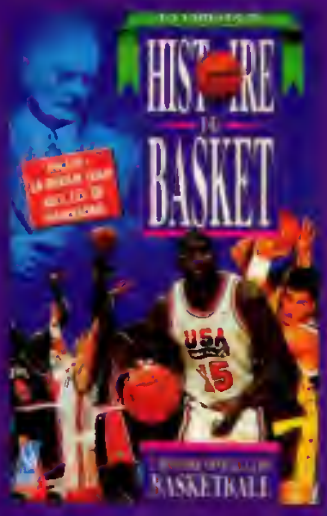
NOUVEL ASCIIPAD MD par ASCIIWARE pour sega MEGA DRIVE et MEGA CD

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

Software, Inc Box teo 9440 ARE et asciiPad sont des Software Inc droits réservés a Mega Drive Mega sont des marques de Sega

BASKET SUR 3615 PLAYER ONE

Du 5 octobre au 5 novembre, si vous êtes vachement calé en basket-ball, n'attendez pas : connectez-vous sur le 3615 PLAYER ONE. Si vous répondez correctement aux questions, vous pouvez gagner la cassette vidéo de *La Fabuleuse histoire du basket.*



LE STREET FIGHTER NOUVEAU ARRIVE !

On attendait Street Fighter III, voici Super Street Fighter II (ou Street Fighter II Hyper !). Le titre définitif n'est pas encore arrêté. Selon des rumeurs insistantes à Tokyo, Capcom travaille d'arrache-pied sur une nouvelle mouture de son célébrissime jeu de baston. Non contente de modifier quelque peu les coups et de permettre de choisir la couleur de son perso, cette version proposerait quatre nouveaux combattants : un rappeur black, une blonde amazone, un Chinois champion d'arts martiaux et un Indien.

La version arcade pourrait arriver avant la fin de l'année. Aucune adaptation console n'est prévue pour le moment. ■

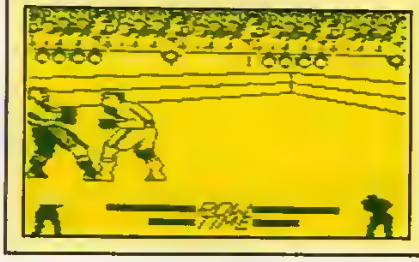
NEO GEO SNK — FATAL FURY SPECIAL — GUILLEMOT NOVEMBRE

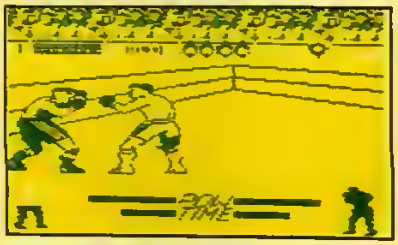
Possesseurs de Neo Geo, ouvrez bien grand vos yeux. Fatal Fury nous revient dans une version totalement revue et corrigée. Explications. Les gens de SNK ont eu l'excellente idée de réunir Fatal Fury I et II sur la même cartouche. En plus, ils ont apporté de nombreuses améliorations. Désormais, on joue avec tous les persos des deux jeux (y compris les boss). En tout, cela fait quinze personnages. Ils disposent tous de nouveaux coups et d'une palette de mouvements améliorés. Même chose pour les graphismes. Du grand art ! Cette cartouche s'annonce comme un événement important. Voilà sans doute l'unique jeu de combat qui

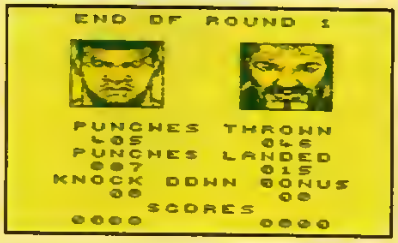
puisse se vanter d'être quasiment l'égal de Street Fighter II Turbo.

GB GAME BOY — MOHAMMED ALI — VIRGIN NOVEMBRE

Ça va cogner dur sur Game Boy ! Mr Ali va en effet honorer la portable monochrome de sa présence. À cette nouvelle, une question me vient à l'esprit. Il est déjà difficile de programmer une simulation de boxe convenable sur 16 bits alors que peut valoir cette version ? Il y a des chances pour qu'elle soit résolument axée bourrin. Reste à savoir mainte-



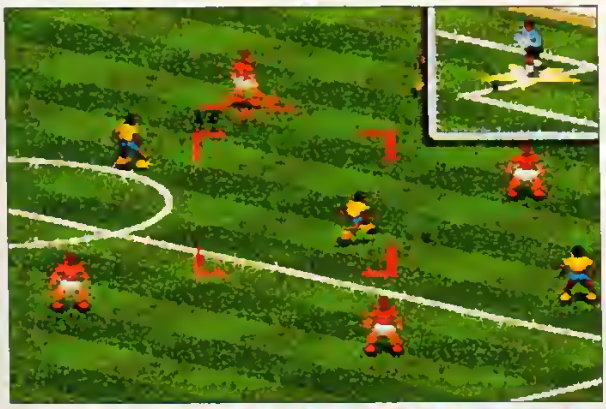




nant si la qualité de la réalisation apporte un plaisir de jeu.

FOUR WAY PLAY, À QUATRE C'EST BEAUCOUP MIEUX !

Quand Electronic Arts Angleterre nous rend visite pour une petite démonstration de simu sportive, *Player* est en ébullition. Alors imaginez quand, en plus de superbes joutes sportives, on nous présente en avant-première le Four Way Play, un adaptateur pour quatre paddles de la Megadrive. Même si ce nom n'est pas encore définitif, sa sortie est d'ores et déjà prévue pour octobre et nous n'en connaissons pas encore le prix. Pour ce qui est des jeux, nous avons vu LA simu de foot de l'année. Son nom de code : EA Sports Soccer (sur Megadrive). Elle s'annonce comme la plus fidèle qui soit. L'ambiance des stades est particulièrement soignée, on se croirait à Wembley ! Tactiquement, rien ne manque non plus. L'atout indéniable du jeu est surtout le mode « quatre joueurs ». On peut ainsi se faire un deux contre deux, un trois contre un, et même un quatre contre la machine ! Ne ratez pas le test dans le prochain numéro de *Player*. ■



GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i,
des montres et des Tee-shirts Supergames
avec
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
sur le
36 68 20 90

gagnez !
Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02
Un velo tout terrain,
36 68 21 01
36 68 21 01
Des CD Michael Jackson
Un walkman Sony,
36 68 21 01
36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
DES CONSOLES DE JEUX SEGA MEGADRIVE
DES MINI-DISQUES COMPACTS ROCKLINE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3
FOX VIDEO
36 68 80 33
DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX
et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

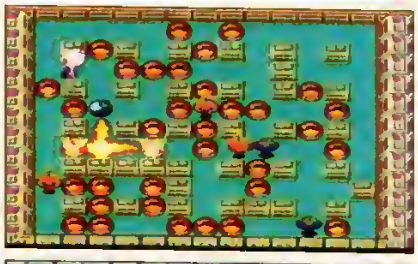
pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute.En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services geniaux sont edités par News Télémédia, BP N° 425.09, 75424 Paris Cedex 09.
CODE MEDIA
181

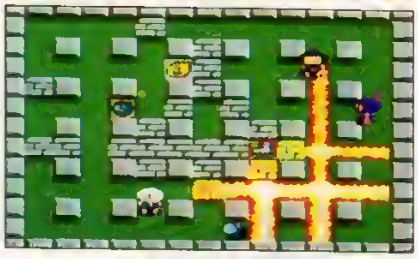
DE PLUS EN PLUS FAXILE

Si vous désirez recevoir par fax un texte lu sur le 3615 PLAYER ONE, rien de plus facile : suivez les instructions indiquées à chaque page du serveur.

SUPER BOMBERMAN, L'ÉVÉNEMENT

Player est heureux de vous annoncer qu'en collaboration avec Sony Image Soft, Hudson Soft et Télévisator 2, nous organisons un grand concours Super Bomberman auquel vous pourrez tous participer du 24 au 28 novembre 1993 au parc des expositions de Paris, à la porte de Versailles. Conçu comme un véritable tournoi comprenant phases éliminatoires et poules finales, ce concours vous opposera à d'autres joueurs ainsi qu'aux équipes de *Player One*. Pour en savoir plus, ne ratez surtout pas le prochain numéro de *Player* où un dossier complet sera consacré à Super Bomberman, le jeu mythique d'Hudson Soft. ■





F1 POLE POSITION : MEA CULPA !

Comme vous vous en êtes sûrement rendu compte, dans le *Player One* du mois dernier (n° 34), le test du jeu F1 Pole Position a été malencontreusement titré « Human Grand Prix ». Grave erreur de notre part. Deux photos ont été inversées et personne n'a rien vu ! Que la honte nous emporte en enfer ou sur île déserte... Mais on sait tous que vous avez rectifié comme des grands, parce qu'au moins, vous, vous suivez !

CHAMPIONNAT DE F1 SUR JEUX VIDÉO

Une balade d'une journée en Ferrari, ça vous dit ?

Si vous habitez du côté de Lyon, allez faire un tour au salon Lyon-Eurexpo (du 2 au 10 octobre). Les organisateurs vous proposent une méga compétition sur Virtual Racing, la borne d'arcade la plus fun du moment et sur F1 Pole Position, la meilleure simu de course automobile de chez Ludi Games. En plus de la promenade en Ferrari (le premier prix), un bon paquet de lots récompenseront les participants. D'autre part, la pole position réalisée le matin et l'après-midi (de chaque journée de compétition) se verra offrir un tour d'essai accompagné dans une Porsche Carrera RS Cup. Notez bien que cette merveille n'a été produite qu'à 1 200 exemplaires ! Pour toute info, consultez le service Minitel 3615 Master Games. ■

PANINI AIME SONIC !

Panini n'est pas un nouveau venu puisque même les plus vénérables testeurs de *Player* se souviennent encore des stickers autocollants marqués du sceau de la marque qu'ils collaient amoureusement sur des albums. Pour ses trente ans, la firme italienne lance le Sega Super Play. Il s'agit d'une collection de cartes en couleurs entièrement dédiée au papa de Sonic. Copies de jaquettes, photos d'écrans, présentation des principaux personnages de la marque, tests et astuces de jeu forment l'essentiel de ce qui vous attend sur les 120 cartes vendues par série de huit chez tous les marchands de journaux. Comme toujours chez Panini, les cartes sont réparties au hasard sous pochette opaque : il est donc impossible de deviner ce que contient la série que vous achetez. Pour écouler les immanquables cartes en double, il reste toujours l'échange avec les copains... comme au bon vieux temps où j'étais encore jeune et beau. ■

LES CASQUETTES OFFICIELLES JURASSIC PARK™

JURASSIC PARK

99 Frs LA CASQUETTE BRODEE
+ 20 Frs de Port. Livraison sous 15 jours

Réf 001

Réf 002

Réf 003

Taille unique. Réglable. 100% coton. Types Base Ball. Couleur noir.

OFFRE EXCEPTIONNELLE :
LES 3 CASQUETTES POUR 250 Frs Réf.: 004

Cette offre est valable dans la limitte des stocks disponibles.

INFO & CADEAUX SUR 3615 JURASSIC PARK™

BON DE COMMANDE

A decouper ou recopier sur papier libre et à retourner à :
EDEM : 10/12 rue Franquet 75015 PARIS (RCS PARIS R 381 752 765)

☐ OUI, je désire recevoir : la ou les casquettes JURASSIC PARK™.

☐ Réf.: 001 : ..... x 99 Frs = ...Frs
☐ Réf.: 002 : ..... x 99 Frs = ...Frs
☐ Réf.: 003 : ..... x 99 Frs = ...Frs
☐ Réf.: 004 : ..... x 250 Frs = ...Frs
Participation aux frais de port + 20 Frs
TOTAL COMMANDE =.....Frs

que je joins avec ma commande par :
☐ Mandat lettre ☐ Chèque bancaire ☐ CCP à l'ordre de EDEM.

☐ Mr. ☐ Mme. ☐ Mlle. : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : .....VILLE : .....
SIGNATURE :

EN AVANT-PREMIÈRE SUR 3615 PLAYER ONE

N'oubliez pas : le sommaire de votre prochain numéro de *Player One* est visible dès le 1er novembre sur le 3615 PLAYER ONE !

THUNDERHAWK S

Développé par Core Design, un éditeur anglais, Thunderhawk est un véritable concentré des meilleures technologies que peut offrir le Mega CD aux joueurs. L'occasion pour nous d'en faire le tour !

Testé dans le dossier Mega CD du mois précédent, Thunderhawk va rapidement être disponible chez les revendeurs. Sous l'aspect anodin d'un titre sans passé, ce jeu de tir se distingue par sa réalisation technique de toute première qualité. Réalisation qui met parfaitement en avant les capacités du lecteur CD-Rom de Sega. Il nous permet de vous donner un aperçu en direct live de ses possibilités qui, nous l'espérons, devraient être exploitées dans les titres futurs.

INCONTESTABLEMENT SUR CD !

La principale caractéristique de Thunderhawk est, vous l'aurez compris, d'être l'un des premiers jeux Megadrive sur CD. Ce qui paraît simple à dire

Petit briefing avant de partir en mission.

Touché !

comme ça, mais entraîne un certain nombre d'originalités qui en font un jeu tout à fait particulier. Passons sur les plus désagréables, comme le temps de chargement, qui sont largement compensés par les aspects positifs, et abordons directement la première grande réussite : la bande sonore !

« Y VA L'AVOIR, SA P... DE GUERRE ! »

C'est évidemment du son CD. Les différents morceaux de musique qui accompagnent les menus et séquences de jeu ont été enregistrés par un véritable orchestre, sur de vrais instruments de musique, avant d'être enregistrés tels quels sur le CD. A contrario des musiques de jeu sur cartouches

T LES TRIPES DU MEGA CD !

qui sont, certes, composées à partir de vrais instruments, mais traduites dans un code compréhensible par le microprocesseur et le processeur sonore de la console, puis interprétées par ce même processeur. Et comme les processeurs sonores que l'on trouve sur consoles sont loin de fournir une fréquence d'échantillonnage assez élevée pour reproduire un instrument avec réalisme, cela donne les sons synthétiques et parfois disgracieux d'une simple Megadrive (c'est aussi le cas pour la Super Nintendo, bien que sa fréquence d'échantillonage de 32 KHz la rapproche de celle des CD qui plafonnent à 44 KHz). Bref, la musique en CD est irréprochable dans Thunderhawk, du moins au niveau de la restitution sonore, car pour ce qui est de la composition, cela dépend de vos goûts musicaux. Ce n'est pas tout : le CD propose de la belle musique, mais offre en plus une voix humaine ! Et là, Virgin Games, qui distribue le jeu en France, a fait fort en choisissant la voix de l'acteur qui double Rambo en version française... Effet garanti ! Il est fort probable que l'on verra de plus en plus d'acteurs célèbres dans les jeux avec l'avènement de cette technologie.

3D C'EST MIEUX QUE 2D TU L'AURAS !

Passons maintenant à l'image. Premier choc, les séquences de présentation sont entièrement réalisées en 3D pré-

Scène animée du décollage

calculée. Pourquoi précalculée ? Parce que même avec son deuxième processeur 68000 à 12.5 MHz, le Mega CD associé à la Megadrive ne dispose pas d'une puissance suffisante pour afficher des scènes complètes en temps réel. La ruse consiste donc à les calculer sur des énormes ordinateurs (genre Silicon Graphics) puis à les convertir à la résolution de la Megadrive, dans un code qu'elle comprend. C'est un peu le même principe que pour les séquences vidéo digitalisées. Et tout cela n'est possible que grâce à l'énorme capacité de stockage du CD. Là aussi, l'effet est garanti. Un jeu complet est même prévu avec cette technique : Sylpheed, qui sortira vers novembre/décembre.

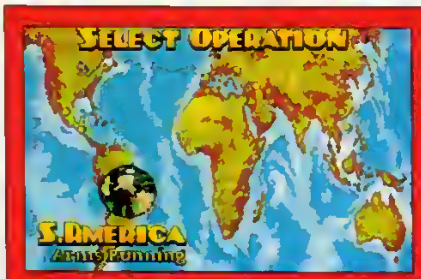
7 À LA MODE

Pour en finir avec cet impressionnant cocktail d'effets très spéciaux, intéressons-nous aux séquences de jeux entièrement basées sur l'utilisation intensive du zoom et de la rotation hard, tant pour les décors que pour les sprites (qui comptent parmi les apports du Mega CD à la Megadrive). Les programmeurs de Core Design ont reproduit le fameux mode 7 de la Super Nintendo (dont le nom n'est pas connu sur Mega CD). Principe selon lequel le graphiste dessine le terrain vu de dessus, puis la machine se charge de l'afficher et de l'animer en perspective. Sauf, qu'en plus, Thunderhawk démontre qu'il est possible de faire pivoter tout cela (quand l'hélicoptère tourne), et de gérer dessus de très gros sprites (arbre, falaises, ennemis...) en zoom hard. Le résultat est sidérant. Voilà donc ce qu'offre Thunderhawk en exploitant le Mega CD comme aucun jeu ne l'avait encore réussi, et en révélant les nombreuses ressources dont il dispose. Reste que cela ne suffit pas pour en faire un bon jeu, car si la jouabilité est là, la durée de vie est limitée par des missions bien trop répétitives. Une belle vitrine, en quelque sorte, du Mega CD... ■

Une animation fluide, même si les sprites ennemis ne sont pas toujours clairs.

POSSIBILITÉS DU MEGA CD

Thunderhawk bénéficie d'effets assez spectaculaires. Lors de la présentation ou des phases de jeu intermédiaires, des mouvements de caméra sympathiques (rotation, travelling...) agissent sur les images. Évidemment, d'autres fonctions, comme le zoom, sont également possibles.

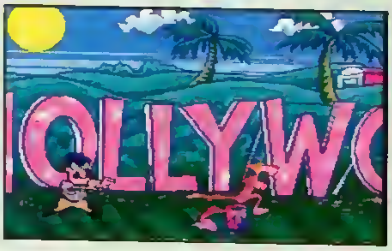


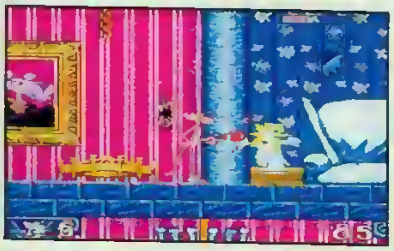
EXPRIMEZ-VOUS SUR LE 3615 PLAYER ONE

Donnez votre avis sur votre magazine en tapant 3615 PLAYER ONE. Répondez à notre sondage permanent et gagnez des abonnements d'un an à *Player One*.

SN SUPER NINTENDO — PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD — TECMAGIK — DECEMBRE

S'il existe un héros qu'il n'est plus la peine de présenter, c'est bien la Panthère Rose. Ce félin né de l'imagination délirante de Friz Freleng débarque sur Super Nintendo dans un jeu de plate-forme *a priori* délirant. Le but du jeu est de s'échapper d'un studio hollywoodien et élucider les énigmes posées par l'inspecteur Clouseau. D'après ce que l'on a pu en voir, les graphismes sont très classes et la Panthère assez éclatante. Alors rendez-vous pour un test complet dans le prochain numéro de *Player One* !



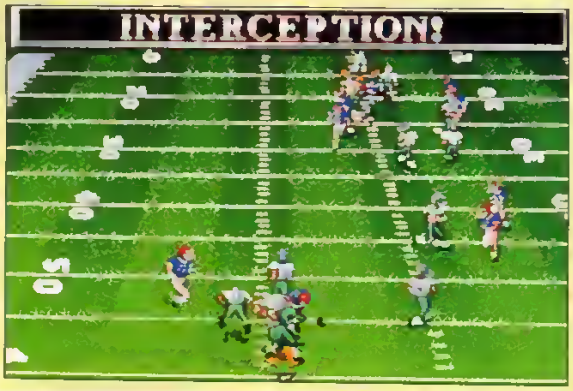


MD MEGADRIVE — COSMIC SPACEHEAD — CODEMASTERS — NOVEMBRE

Créé par l'original éditeur Codemasters, Cosmic Spacehead s'annonce comme un jeu curieux mais très sympathique. Basé sur le principe bien connu sur micro-ordinateur du jeu d'aventure, plusieurs commandes (« parle à », « regarde », « prends »...) vous permettent d'agir sur les éléments du décor et d'avancer. Le plus fort dans Cosmic Spacehead, c'est qu'en plus de cet aspect dominant du jeu, il y a diverses phases (plates-formes, arcade en mode « deux joueurs »...) qui viennent rompre une linéarité qui pourrait se révéler ennuyeuse. Ce jeu est prévu sur Megadrive, Master System et Game Gear.

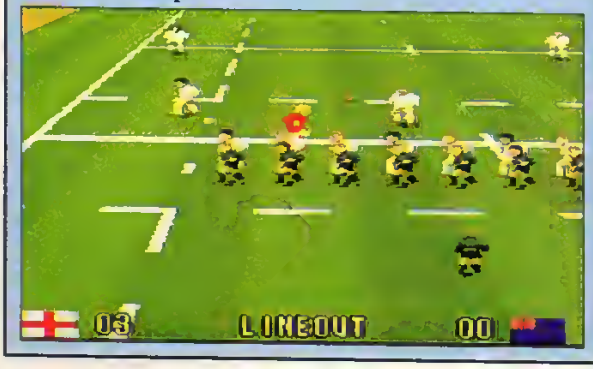
MD MEGADRIVE	JOHN MADDEN 94	ELECTRONIC ARTS NOVEMBRE

Voici la dernière mouture de la meilleure des simus de football américain : John Madden 94. Electronic Arts nous offre une fois encore une véritable petite merveille ! Malheureusement, nous n'avons pas eu le temps d'y jouer très longtemps. Cependant, nous n'avons pas résisté... Voici donc des images très prometteuses de cette simu que nous testerons dès le mois prochain... si Electronic Arts nous envoie des cartouches qui fonctionnent... avec d'autres photos de jeux que les previews de l'an 2023 !



SN SUPER NINTENDO	WORLD CLASS RUGBY	LUDI GAMES NOVEMBRE

Ce jeu de rugby, qui sera sans doute sponsorisé par Serge Blanco, s'annonce comme LA simulation de ce sport. Vous pouvez participer à un match amical ou bien à un tournoi et seize équipes sont à votre disposition. De nombreux paramètres sont modifiables, comme les conditions météo par exemple, et le jeu, qui utilise excellement le mode 7, semble agréable à pratiquer (quoique un peu lent). Test complet incessamment sous peu.



EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél. : 45 49 19 39 - Fax : 45 49 07 30

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
Complète avec 1 jeu au choix
VITRINE DE 300 Titres

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

NOUVEAUTES DE L'ETE

Aéro Fighters
All Japan Pro-Wrestl
Ancient Magic
Back to the Future
Battle Mobile
Crayon Schinchan
Death Blade
Dragon's Magic
Estpolis
Family Tennis
Final Fight 2
GP 1
High Impact
J. League Prima Goal
Jinsei Gekijo
Kamen Rider
Madara 2
Megalomania
Nitro Punks
Odysseiya
Patty Moon
Scope Bazooka
Scope Yossy Road
Seiken Densetsu 2
Silva Saga 2
Smash Ball
Sonic Wings
Street Fighter 2 Turbo
Super Air Diver
Super Chinese World 2
Super F1 Circus 2
Super Formation Soccer 2
Super James Pond 2
Super Mario Collection
Tekkaman
World Heros
World Soccer
WWF Royal Rumble

ACCESSOIRES
Action Pro Replay
Boîtiers
Câble Stéréo
CPS Infra Rouge
Malettes
Multi adaptor
Super Scope

Manettes :
Capcom Power Stick
XE 1 SFC
Fighting Stick
Super ASCII Stick
City Boy
ASCII etc
Power Stick Fighter

Autres nouveautés, nous consulter

JEUX SUPER NES
NOUS CONSULTER

Une montre GAME GEAR sera offerte pour tout achat supérieur à 1 000 F*
(* aux 100 premiers clients porteurs de cette annonce)

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Première

Grand choix de CONSOLES et de JEUX
Mega CD2 - MegaDrive 2 - Game Gear - Gama Boy - Neo Geo

NEO GEO
Art of Fighting
Aso II
Burning Fight
Eight Man
Fatal Fury 2
Fire Suplex
Foot Ball Frenzy
Ghost Pilots
King Monsters 2
Magician Lords
Mutation Nation
Nam 75
Ninja Combat
Ninja Commando
Raguy
Riding Hero
Robo Army
Sengoku 2
Soccer Brasil
Super B. Ball 2020
Super Side Kick
Super Spy
Trash Rally
Word Heroes 2

MEGA CD
Vitrine de 30 titres

GAME BOY
Vitrine de 100 titres
Turner FM stéréo + casque Walkman

MEGA DRIVE
Vitrine de 200 titres

NEC ET SUPER CD
Vitrine de 200 titres

GAME GEAR
Nouveautés nous consulter

POUR TOUS VOS ECHANGES

téléphoner au :

45 49 19 39

LA NOTATION DE PLAYER ONE

Dans *Player One*, les notes des tests de jeux sont subjectives et exprimées en pourcentages. Elles tiennent compte également des différentes capacités techniques de chaque console. Voici un petit tableau indicatif des échelles de pourcentages...

De 0 à 24 % : à jeter d'urgence !

De 25 à 49 % : aucun intérêt.

De 50 à 59 % : jeu moyen.

De 60 à 79 % : bon jeu.

De 80 à 89 % : jeu excellent.

De 90 à 98 % : jeu hors du commun.

De 99 à 100 % : jeu mythique !

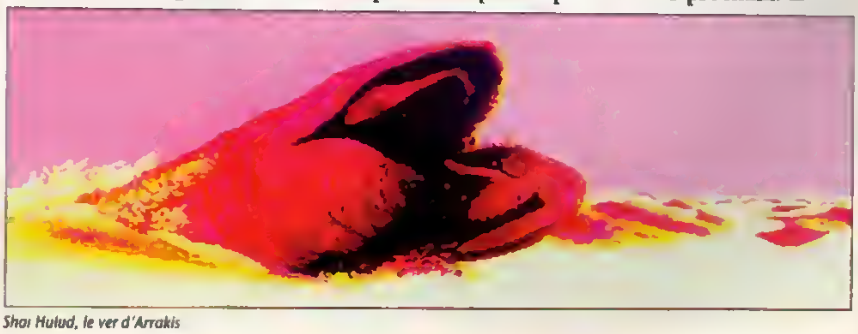
DUNE : L'ÉPICE VOYAGE SUR CD

Outre Sylpheed et Jurassic Park, le Mega CD attend Dune comme autre grand titre d'ici Noël.

Dune, vous le savez est tiré du fabuleux film de David Lynch, adapté du roman de Frank Herbert. Le jeu nous vient du monde des micro-ordinateurs. Il a été converti par ses créateurs : une bande de doux dingues géniaux répondant au nom de Cryo dirigée par notre maître spirituel à tous, Phillipe Ulrich (l'un des visionnaires le plus fous et le plus sympa du monde des jeux vidéo). Après une version réussie sur compatible PC, le voici presque intact sur Mega CD. La seule différence se situe surtout au niveau des graphismes. Le résultat donne un jeu d'aventure très réussi et passionnant pour tout joueur qui aura le courage de se plonger dedans. Le plus impressionnant est sans conteste l'intro, qui reprend la première scène du film avec la mère de Paul atréïde. Elle nous présente un tableau de deux ou troix minutes dans une séquence vidéo assez extraordinaire. Quant au jeu lui-même, signalons — c'est important — qu'il est entièrement doublé en français par des acteurs professionnels. Si ce n'est pas le jeu du siècle, tout comme Thunderhawk ou Sylpheed, Dune démontre que le CD peut apporter quelque chose au jeu vidéo, à condition qu'il soit correctement utilisé. Sortie prévue pour le mois prochain. ■

Paul Leto Atreide, alias Paul Muad-Dib

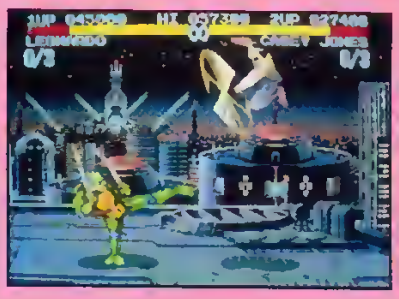
Baron Vladimir Harkonnen, l'ennemi des Atréides.



Shai Hulud, le ver d'Arrakis

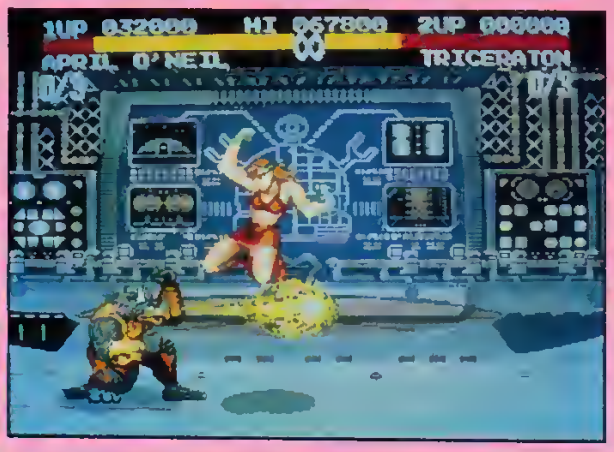
MD MEGADRIVE — TMHT TOURNAMENT FIGHTING — KONAMI DECEMBRE

Plus que quelques mois à attendre avant de pouvoir goûter à ce qui s'annonce comme un des meilleurs jeux de baston de la Megadrive. Teenage Mutant Hero Turtles Tournament Fighting ou TMHT-TF ne saurait mieux être défini que comme un clone de Street Fighter II mettant en scène les batraciens. Se battre sur les même terres que le hit de Capcom risque de ne pas être une partie de plaisir mais on peut compter sur le



charme des personnages, les graphismes canons et le savoir-faire de

Konami pour faire de TMHT-TF un outsider sérieux.



MD MEGADRIVE — MUTANT LEAGUE HOCKEY — ELECTRONIC ARTS DECEMBRE

Dans la série des Mutant League, on connaissait déjà Mutant League Football. Une simu totalement destroy qui proposait des matchs de football américain un rien débridé ! Seize équipes sauvages formées par des Aliens, des robots et des squelettes s'affrontaient à coups de mine, de lance-flammes, etc., sur des terrains qui ressemblaient plus à des champs de bataille qu'à des stades. C'est maintenant au tour des patinoires d'accueillir ces équipes composées de joueurs plus que fair play. Y a qu'à voir dans quel état ils ont mis la patinoire pour attendre avec impatience la sortie du jeu ! Vous serez bien de mon avis ?

GB GAME BOY — ROAD RASH — ELECTRONIC ARTS NOVEMBRE

Incroyable, le jeu de moto le plus destroy de la planète débarque maintenant sur Game Boy. Plusieurs stages sont à votre disposition pour frapper, cogner, tabasser tous les cinglés de moto qui vous accompagnent. Évidemment, convertir un jeu pareil sur la portable de chez Nintendo tient de la gageure. Va-t-on véritablement ressentir les mêmes frissons que ceux qui nous avaient

hérissé le poil en jouant à la version Megadrive ? C'est ce que nous vous

dévoilerons dès que ce jeu sortira, en novembre prochain.

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

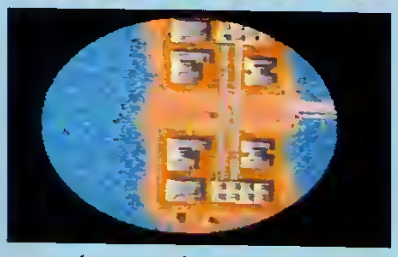
Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

SN SUPER NINTENDO — MECHWARRIOR — BANDAÏ DECEMBRE

Cette superbe simulation de combat en mode 7 devrait en ravir plus d'un. Mechwarrior débarque enfin sur Super Nintendo. Et ça dépote un max ! Inspiré des robots qui firent la réputation de la série Robotech en Europe ainsi qu'au Japon sous le nom de Macross, ce jeu propose d'évoluer dans un véritable monde 3D en temps réel (méga cool !) et d'affronter en duel des machines de combat hypersophistiquées, capables de réduire en poussière une ville en moins de temps qu'il n'en faut à Chris pour latter Vega. L'utilisation du mode 7 apporte ici beaucoup au réalisme. L'effet rendu, surtout dans le cockpit, accentue la sensation de 3D. Résultat : on s'y croirait. Mais avant de prétendre casser du robot, il faut attendre encore un peu.



MD MEGADRIVE — LETHAL ENFORCERS — KONAMI DECEMBRE

Operation Wolf vous semble aussi gentillet qu'un épisode de *La Petite Maison dans la prairie* ? Vous trouvez la version arcade de Terminator 2 un peu trop calme ? Alors rabattez-vous sur Lethal Enforcers, la dernière production des usines Konami. Tir à gogo au programme de ce jeu qui vous propose de « shooter » dans la joie et la bonne humeur tout un tas d'affreux malfaisants, genre pilleurs de banque ou trafiquants de drogue. Le tout sur des images digitalisées très réussies. La grande originalité de ce jeu, c'est qu'il est vendu avec un pistolet permettant de faire des cartons sur l'écran. Essayez, après ça, d'expliquer à votre chère mère que les jeux vidéo n'incitent pas à la violence...

MD MEGADRIVE	LOTUS 2	ELECTRONIC ARTS DECEMBRE

Dans la série des previews à long terme, sachez que le 17 décembre prochain, les fans de Lotus (sur Megadrive) pourront s'équiper de la Lotus 2. La dernière-née des petites sportives chères à James Bond, tout juste sortie des chaînes de montage du célèbre constructeur automobile Electronic Arts !

SN SUPER NINTENDO	SHANGAÏ	ACTIVISION NOVEMBRE

Très célèbre au Japon et en Chine, Shangai trouve désormais ses marques sur la Super Nintendo. Activision, qui détient les droits pour les versions américaines et européennes, se fait fort de promouvoir ce jeu dont l'origine est très ancienne. Vous pourrez donc déplacer les fameux petits dominos à l'aide de votre console préférée afin de les éliminer tour à tour « pour qu'à la fin, il n'en reste plus qu'un ! » Comme vous l'avez compris, le jeu consiste à supprimer toutes les pièces par association... Attention, seules les pièces placées aux extrémités des colonnes et des rangées peuvent être associées. Si vous raffolez de stratégie avec un goût d'exotisme, n'hésitez pas, c'est vraiment sympa.

PADDLES ASCII SANS NEIGE

Dans la série « voilà une nouvelle marque de paddle », nous vous présentons la série des Ascii. Les paddles de cette marque n'ont rien d'extraordinaire mais ils sont de bonne qualité. Le premier, par exemple, n'est rien d'autre qu'un paddle Super Nintendo normal, dont la forme est un peu modifiée. Il inclut les fonctions ralenti et auto-fire. Le second est un véritable joystick qui possède les mêmes fonctions mais qui en plus offre toutes les garanties de sérieux et de robustesses de la marque. ■

INTERDIT AUX NANAS !

1 Tout sur les filles !
2 Comment assurer à ton premier rencart ?
3 Embrasser une fille... c'est tout un art ?
4 Tu n'as pas encore eu de rapports sexuels. Est-ce normal ?
5 Comment être plus sûr de toi ?

1 Comment rencontrer des filles ?
2 Es-tu prêt à faire l'amour ?
3 Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
4 Comment avoir beaucoup de succès ?
5 Comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance ?

36 70 21 01 36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21

Un appareil photo
36 68 21 01

La cassette vidéo de Malcom X...
36 68 21 01

Une console Sega
36 68 21 02

La cassette video de Alien 3

Un magnétophone de "MAMAN J'AI RATÉ L'AVION"

Un Gameboy

36 68 21 02

Concours Musique 36 68 21 06 gagnez

- Des vidéos : Arrested Developement, New Kids on the Block...
- Des CD : The Clash, Depeche Mode, Georges Michael & The Queen, U2 Zouropa, Patrick Bruel...
- 2 billets pour les concerts de : Lenny Kravitz, UB 40 à Bercy.

stars secrets 36 70 21 06 Tous les potins sur vos stars préférées

et sur votre minitel : le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos, 3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services geniaux sont édités par News Telémedia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

ARKADOÏD

Ne manques surtout pas la nouvelle serie de figurines DRAGON BALL Z !!

249 Frs

La collection complete de 12 personnages DBZ

GENIAL !

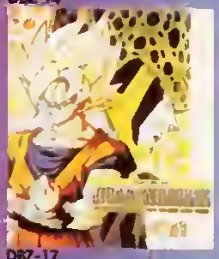
FIGURINES DBZ

119 Frs l' une

LE CATALOGUE ARKADOÏD ACCESSOIRES bientot DISPONIBLE 25 Frs !

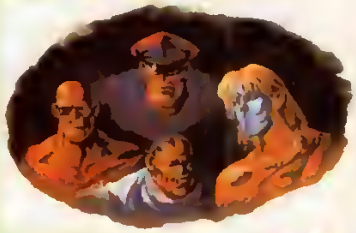
DBZ-13

DBZ-14



DBZ-15

DBZ-16



Les nouveaux transferts de STREET sont arrives !

Publicite parue dans PLAYER ONE / septembre 1993

DBZ-17

MANGAS
CARDASS
RAMICARDS
SHITAJIKIS
POSTERS
STICKERS
TRANSFERTS
FIGURINES
K7 VIDEO / PAL

DBZ-18

Dispo tous les 12 personnages

ATTENTION ! les differents modeles presentes correspondent uniquement a des transferts

Renseignes toi vite... plus de 20 nouveaux transferts DRAGON BALL Z

POUR COMMANDER, RENVOIE VITE CE BON ET TA COMMANDE SUR PAPIER LIBRE AVEC TES COORDONNEES. POUR LE MONTANT DES FRAIS DE PORT ET D' AUTRES RENSEIGNEMENTS

APPELLE VITE LE 87.36.36.05

Nom: ..... Prenom: .....
Adresse: .....
Ville: ..... Code Postal: .....
Telephone: ..... Age: .....

Il existe plus de 100 modeles de TRANSFERTS differents.
petit transfert seul 8 F
Transfert avec T-Shirt 100% cotton 125 g.
moyen 79 F, grand 95 F

RENSEIGNE-TOI VITE !

TRANSFERTS

- DRAGON BALL Z
- RANMA 1/2
- ORANGE ROAD
- STREET FIGHTER II
- CITY HUNTER

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPERFAMICOM

MEGADRIVE

Renseigne-toi vite !
Telephone a ton magasin
ARKADOID le plus proche !

Tous les jeux video
en import direct du
Japon et des USA !

ARKADOID

SEGA GAME GEAR

NINTENDO GAMEBOY

SNK NEO-GEO

Le catalogue
ARKADOID accessoires
bientot disponible !
Reserves le vite !
25 Frs + 7 Frs de frais de port

METZ - 8, rue des augustins - 57000 METZ -
tel.: 87.36.36.05

BRUXELLES - 484, Av. Georges Henri -
B 1200 WOLUWE St LAMBERT

GENEVE - 40, Av. Gallatin - CH 1203 GENEVE -
tel.: +41.22.340.10.77

BETHUNE - 47, rue Eugene Haynaut - 62400 BETHUNE -
tel.: 21.56.26.08

Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TELEVISATOR 2

Player one

France 2

OVER TH

Les previews sor

Over the World propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

SUPER NINTENDO

Virgin attaque fort sur Super Nintendo ! Alors que Cool Spot sur Super Nintendo sort tout juste aux States, l'éditeur travaille sur un titre très alléchant : **Young Merlin**. Ce jeu d'aventure, qui n'est pas sans rappeler Zelda, présente l'originalité de n'avoir aucun texte à l'écran. Quant à **Jungle Book** (Le Livre de la Jungle), autre grosse sortie de Virgin, il est reporté au printemps 94 mais devrait être encore plus beau.

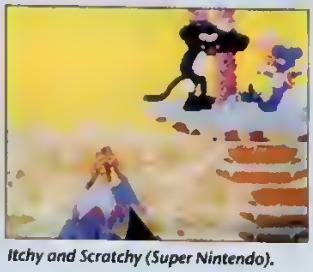
Alors que les Français ne se sont pas encore remis du sublime Super Star Wars et attendent avec impatience **Super Empire Strikes Back** (qui sort

Young Merlin (Super Nintendo).

Jungle Book (Super Nintendo).

en novembre aux États-Unis), LucasArts est déjà au travail sur **Super Return of the Jedi**. **Inspector Gadget** de chez Hudson suit fidèlement le dessin animé dont il s'inspire, avec un héros bardé de gadgets électroniques et des graphismes très clean. **Actraiser 2** abandonne le côté wargame qui faisait l'originalité du premier épisode. Cette suite, qui tient sur 12 mégas, est axée 100 % action avec plus de sorts. Les graphismes sont de toute beauté et la musique est signée par le génial Yuzo Kushiro. Vivement la sortie américaine prévue en novembre !

Pour Acclaim, tout va bien. À peine remis de Mortal Kombat, la firme adapte un jeu d'arcade de basket utilisant aussi des personnages digitalisés. **NBA Jam**, c'est son nom, devrait sortir sur Super Nintendo d'ici janvier prochain. Dans la série « On ne change pas les équipes qui gagnent », Acclaim annonce le énième jeu mettant en scène les personnages des Simpsons.

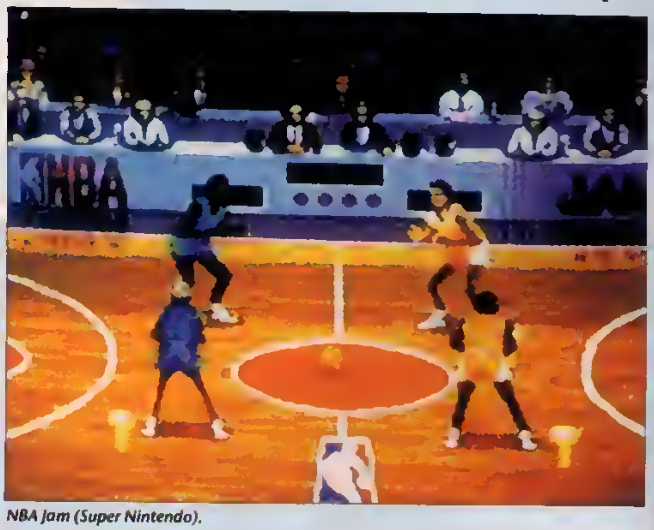


Itchy and Scratchy (Super Nintendo).

Itchy and Scratchy fait intervenir le chat et la souris de la série TV pour un jeu de course poursuite aux graphismes dantesques. Le jeu sort en février. Sortie des salles d'arcade, **Suzuka 8 Hours** est une course de motos made in Namco qui se démarque par une réalisation de grande classe et la bagatelle de quatre modes de jeu (dont deux pour deux joueurs). Pour rester dans la mécanique, on se quitte avec **Super Chase HQ** de Taito qui délaisse la vue habituelle des autres versions en placant le joueur à l'intérieur de la Porsche. Ça a l'air très classe et ça sort en décembre.

MEGADRIVE

Dans la lignée de Bubsy, voici **Awesome Possum**, la dernière production de Tengen. Un personnage digne d'un cartoon, des niveaux ultra-longs, et des voix digitalisées sont les principaux atouts de ce nouveau venu. Le scénario est saupou-



NBA Jam (Super Nintendo).

PLUS DE COULEURS POUR LE MEGA CD ?

Sega of America finalise une nouvelle technologie appelée CinePack. Intégrée dans de futurs jeux CD, elle améliore le rendu de la vidéo sur le Mega CD. CinePack pourrait même résoudre (notez bien le conditionnel) la principale limitation de la machine en portant le nombre de couleurs affichables simultanement à 512 au lieu de 64. Info ou intox ? Nous attendons de voir.

E WORLD

LES PREVIEWS
L'actualité dans le monde.

alisées par Iggy.

Actraiser 2 (Super Nintendo).

dré d'un zeste d'écologie. Il est attendu pour novembre.
On vous l'annonçait depuis quelques mois : Castlevania a enfin posé le fouet sur la Megadrive sous le nom de **Castlevania Bloodliness** pour les Ricains et de **Vampire Killer** pour les Nippons. La sortie de ce mégahit de Konami est prévue d'ici décembre au Japon et aux États-Unis.

Castlevania Bloodliness (Megadrive).

MEGA CD

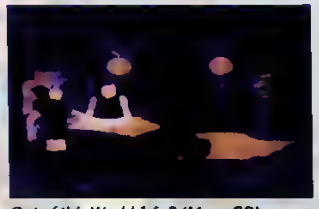
Midnight Serenade, la dernière production de Sega Japon, reprend le concept de 7th Guest, un jeu d'aventure carton sur CD-Rom micro et CDI. Vous vous retrouvez coincé dans une maison hantée, avec une ambiance digne d'un film d'épouvante, et vous devez résoudre des énigmes. Les graphismes digitalisés sont beaux mais assez pauvres en couleurs (y a pas de miracle !). En revanche, le jeu devrait faire grand usage des possibilités sonores et des effets spéciaux de la bécane. Sortie de ce titre dans le courant du mois en version japonaise. Sous le nom US de **Out of this World 1 & 2**, Another World arrive sur Mega CD. Outre le premier volet enrichi d'une meilleure bande sonore, vous aurez droit sur le même CD à un second épisode continuant l'histoire à l'endroit où le jeu original s'arrêtait. Tiens, un nouveau jeu de dessin est sur les rails ? **My Paint** est une espèce d'album de coloriage électronique sur disque compact. On termine par une bonne nouvelle pour les amateurs de jeux de rôle : **Lunar the Silver Star** est en phase de traduction américaine. On a une chance de le voir arriver sur le vieux continent un de ces quatre matins. ■

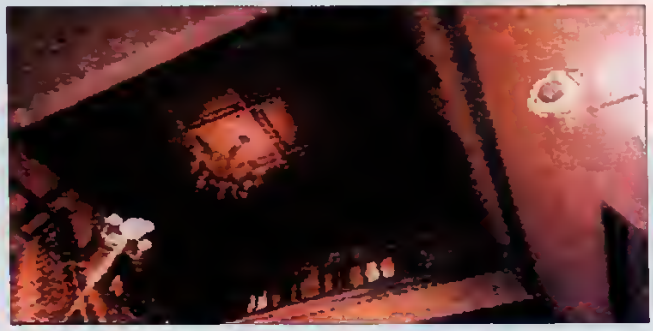
Super Chase HQ (Super Nintendo).

CHÉRIE, T'AS VU LA FACTURE DE TÉLÉPHONE ?

Après le Sega Channel (en phase de test sur quelques villes avant d'être étendu au niveau national pour janvier prochain), Sega of America joue la carte des télécommunications. Élaboré en collaboration avec le géant ATT, le **Edge 16** permet de relier une Megadrive à une ligne téléphonique afin de jouer avec un pote connecté à l'autre bout du pays. L'instrument devrait également améliorer les capacités de la machine en incluant de la mémoire supplémentaire, une entrée pour cartes de la taille des cartouches NEC (sur lesquelles les joueurs pourraient stocker leurs parties et les éditeurs intégrer de nouveaux scénarios ou des persos supplémentaires pour des jeux existants). Le Edge 16 est attendu pour le printemps 94 aux États-Unis. En France, malheureusement, le coût des communications téléphoniques et le monopole de France Telecom laissent augurer de gros problèmes d'importation... si importation il y a.

Awesome Possum (Megadrive).


Out of this World 1 & 2 (Mega CD).


Midnight Serenade (Mega CD).

Une rubrique réalisée par Crevette.

THUNDERBIRDS

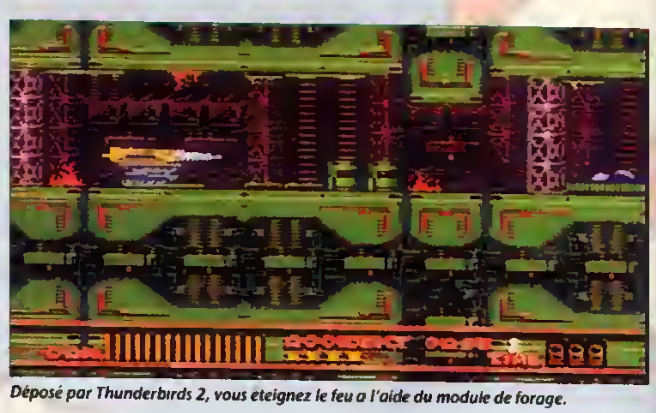
◆SUPER FAMICOM◆

Grâce à la Super Famicom, la Force internationale revient hanter nos écrans...

Souvenez-vous des Thunderbirds, cette série culte qui passait, il y a une dizaine d'années, dans le poste (récemment diffusée par Canal Jimmy). Idée géniale : les acteurs étaient des marionnettes hyper réalistes avec des tronches incroyables ! Mais ce n'était pas tout, ils pilotaient des vaisseaux d'enfer, de sublimes maquettes au look sensationnel. Les histoires palpitantes, sans être insipides, nous baladaient aux quatre coins de la planète sur divers scénarios catastrophes. Bien que britannique, cette série n'a marché qu'en France et au Japon. C'est donc en toute logique que les Bridés en produisent une adaptations sur la Nintendo 16 bits. 5... 4... 3... 2... 1... Thuuuuunderbirds !

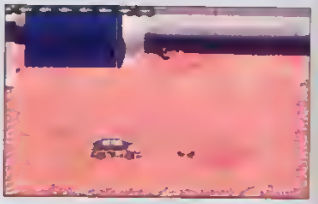
CATASTROPHE SURNATURELLE

Autant vous prévenir, Thunderbirds est loin d'être le jeu de l'année. Mais n'en déduisez pas qu'il est nul. Bien au contraire, il reprend fidèlement l'univers particulier du feuilleton. D'abord, la présentation nous offre de sublimes graphismes avec les divers personnages et vaisseaux de la série. Le tout accompagné de zoom hard très fluide. Après cette sublime mise en bouche, on choisit entre trois missions de choc, avec deux niveaux de difficulté possible. Chaque mission correspond à un scénario catastrophe. Dans le premier, par exemple, il faut éteindre un entrepôt en feu en le bombardant d'eau avec un des vaisseaux. Genre Canadair en plein mois d'août. Les entreprises sont vraiment différentes les unes des autres. On pilote tour à tour les vaisseaux de la série et l'on doit empêcher des voitures de s'ensabler ou de déclencher des avalanches de neige. Bref, pas de problème, on a vraiment l'impression d'être revenu dix ans en arrière et de regarder la série à la télé. Sauf que, cette fois, vous êtes maître du jeu ! ■



Déposé par Thunderbirds 2, vous éteignez le feu a l'aide du module de forage.

Thunderbirds 4 s'attaque a la pieuvre geante de Jules Verne !



Thunderbirds 1 largue des capsule pour empêcher les voitures d'être englouties por les sables mouvonts.

SUPER NINTENDO

NOUS AVONS DISSEQUE UNE IDEE GENIALE

La véritable sensation des jeux d'arcade. Vous découvrirez que la seule différence entre le Super Advantage et les machines à sous, c'est la fente pour la pièce. Okay, on lui a donc ajouté un cordon extra long. La disposition des boutons et du stick vous sera familière et vous permettra d'affronter les plus durs combats de rue ou les plus terribles batailles pour la sauvegarde de l'univers. Si vous préférez les pads, vous allez adorer l'asciiPad. Dans les deux cas, nos manettes ont des fonctions que vous ne trouverez pas sur les machines à sous. TURBO FIRE, AUTO TURBO, et même RALENTI ont été spécialement conçues par ASCIIWARE pour une maîtrise des meilleurs jeux. SUPER ADVANTAGE et asciiPad pour la Super NES. *LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.*

asciiPad, petite taille, super puissance

ASCIIWARE ™

©1993 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O Box 6639, San Mateo CA 94403, USA. ASCIIWARE et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System et Super Advantage sont des marques déposées de Nintendo

TRUCS en VRAC

« Alors, la rentrée fut bonne ? Non ! Bah pourquoi ? Argh... Mais lâchez-moi ! Eh... mais qu'est-ce que vous faites... aaahhh ! » Excusez-nous pour le petit problème technique mais notre glorieux Astuceman vient de péter les plombs... C'est vrai quoi, il en pose des questions, j'vous jure ! Bon, nous espérons tous ici, à la rédaction, que la reprise ne fut pas trop dure pour la majorité d'entre vous, et que vous êtes tous partis avec de bonnes résolutions. Nous aussi d'ailleurs. Comme nous vous l'annoncions le mois dernier, la rubrique bénéficiera désormais de beaucoup plus d'astuces et de trucs vraiment béton. Bref, tout ce qu'il faut pour vous rassasier !

Sébastien LANS

MEGADRIVE
MICKEY ET DONALD
Ça y est ! C'est parti mon kiki. Des astuces en voilà, en voilà. Sébastien qui fait fort sur Megadrive, nous communique bien gentiment quelques passwords fort intéressants. Jetez-y un coup d'œil... Ça vaut vraiment le déplacement. Alors heureux ?...
À l'écran des passwords, entrez les codes suivants :
Niveau 2 : roi de trèfle, reine de cœur, roi de cœur, roi de carreau
Niveau 3 : roi de trèfle, roi de cœur, reine de cœur, roi de pique
Niveau 5 : roi de trèfle, roi de carreau, roi de pique, roi de cœur

Cyril BETH

GAME GEAR
SONIC 2
Eh oui ! Tout le monde a droit à sa p'tite astuce, même sur les portables. Mais keep cool, les mecs. Pas d'impatience, il y en aura pour tout le monde.
Alors pour ceux qui auraient une petite faiblesse dans les phalanges de l'index droit ou du pouce gauche... et bien pour ceux-là, voilà le select round de Sonic 2 sur Game Gear.
À la page titre du jeu, appuyez sur le bouton start jusqu'à ce qu'apparaisse l'ordre « Press start button ». Laissez votre doigt appuyé sur start, pressez ensuite sur la diagonale bas/gauche et appuyez aussi sur les deux boutons en même temps. Relâchez après la petite musique et pressez ensuite le bouton start. Vous obtiendrez le select stage.

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Sébastien COLLIGNON

MEGADRIVE
STREETS OF RAGE

Hallucinant ! La foule en délire acclame le héros. Il vient de pénétrer dans la rédaction de *Player One*, c'est carrément de la folie. Porté par tous les testeurs, Sébastien ne sait plus où il en est...
C'est la rançon du succès : normal avec de tels codes, il ne pouvait en être autrement.
Les vies infinies pour les deux joueurs. C'est pas génial, ça ?
Vies infinies joueur n° 1 : FFEF8 3000X
Vies infinies joueur n° 2 : FFF08 3000X
Ça va castagner sec désormais !

Frédérick LOUPY

MASTER SYSTEM
RAMPAGE

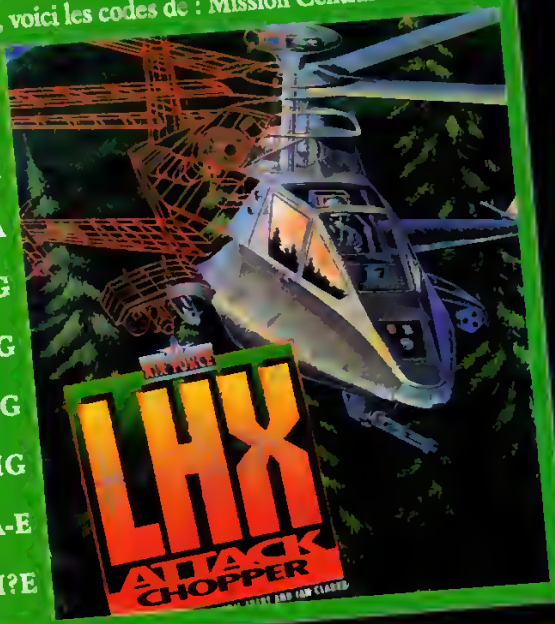
Ils sont déchaînés ce mois-ci les p'tits loups... La preuve, avec cette big astuce, les amateurs de bastons vont se régaler. Pour obtenir quatre continue supplémentaires pour vous faire entre mutants, effectuez la manip suivante : au moment où vous savez que vous perdez, appuyez sur bas, droite et simultanément sur le bouton 2. Super non ?

Thierry CHARDONNET

MEGADRIVE
LHX ATTACK CHOPPER

Les fous de simulations seront heureux de découvrir cette série complète des codes de LHX. Vous donner toutes les listes serait trop facile. Mais comme je suis de bonne humeur et que je ne veux surtout pas faire de peine à Thierry, voici les codes de : Mission Central Vietnam

Code : BCAEBSA
Reindar Flotilla
Code : BCAEJTA
Flaming Avrouc
Code : BCIERUA
Men House
Code : BCIEZVA
Lova Lamp
Code : BCIEAOG
Anterior Nova
Code : BCIEIPG
Gemini
Code : BCIEQMG
Chess
Code : BCIEYMG
Binary Rainstorm
Code : BCIEA-E
Freedom Train
Code : BCIEI?E
Domino...



PRO ACTION REPLAY

Frédérick LOUPY

MEGADRIVE
KID CHAMELEON

Mes très chers frères, on les reconnaît, les spécialistes de l'Action Replay ! Alors comme ça, mon petit Frédérick, on passe le plus clair de son temps à tricher avec la cartouche magique. Celle qu'utilisent tous les « déplombeurs » qui se respectent. Hein ? Tu fais partie des rusés si j'ai bien compris. On ne t'en veut pas le moins du monde, au contraire, puisque tu files toutes tes découvertes aux autres lecteurs. Alors lisez attentivement et tous à vos Pro Action Replay. Ça vaut de l'or !
Vies infinies : FFFC3F0003
Temps illimité : FFFC1F0007
Énergie infinie : FFFC410002

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Frédérick LOUPY

MEGADRIVE
QUACKSHOT
Fini de rire. Pas ! Avec ces codes pour votre Action Replay, les vilains-pas-beaux de Quackshot ne sont pas prêts de s'en remettre. Donald va les massacrer et les réduire en chair à pâté. Alors les p'tits loups, balancez-moi ces codes *illico presto* dans le ventre de votre machine, que ces vils marauds sachent qui vous êtes vraiment... Na !
Les codes :
Vies infinies : FFFC3 F0003
Temps infini : FFFC1 F0007
Énergie infinie : FFFC4 10002

L'Inconnu (faut signer de son p'tit nom, hein !)

MEGADRIVE
ALIEN 3
Allez, on reprend les mêmes et on recommence. Au menu du jour, destruction totale de tous les Aliens, et c'est pas du gâteau ! Mais grâce à ce cheat mode, merci à l'Inconnu, vous pourrez sélectionner le round de votre choix pour aller latter du xénomorphe à tout va ! Cela dit en passant, prenez tout de même vos précautions. Car ces sales bêbêtes ne s'avoueront pas vaincues pour autant. Console le dise !
Pour obtenir le select round, allez dans le menu des options. Connectez le joypad sur le port n° 2 de votre console puis faites la manip suivante : C, haut, droite, bas, gauche, A, droite, bas. Une musique se fera entendre en cas de réussite.
Retranchez ensuite le paddle sur le port n° 1.
Commencez une partie et, en cours de jeu, faites pause, puis appuyez sur C,A,B et start. Voilà, pour passer tous les niveaux, il suffit de répéter l'opération (la dernière).

L'Inconnu

GAME GEAR
SHINOBI II
Ce mois-ci, les trucs sur Game Gear sont aux abonnés absents. Eh ! faudrait voir à vous réveiller, les p'tits gars. Heureusement qu'il y a notre cher Inconnu... Bon, trêve de plaisanterie, je dois vous avouer que les astuces sur la portable ne sont pas monnaie courante. Alors n'hésitez pas à nous écrire... pour quelques bon trucs bien de chez vous.
Pour obtenir tous les Ninjas, entrez ce code : **9F723**.

PRO ACTION REPLAY

Goubven

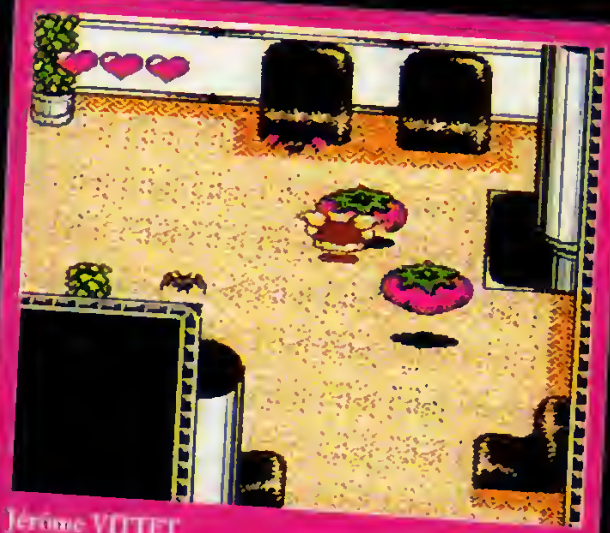
MEGADRIVE
BATMAN 2
Des codes pour régler définitivement son compte à l'infernal Pingoin, ça vous branche ? Je sens bien que ça vous tente... Qu'à cela ne tienne ! Avec cette longue liste plus qu'exhaustive, il vous suffira de choisir le code de votre choix en fonction bien sûr de votre dextérité.
Vies infinies : FFFE3 20009 - Arme illimitée : FFFE3 4000A - Bombe illimitée : FFFE3 50003
Super corde : FFFE3 7000F - Boomerang : FFFE3 8000F - Énergie infinie : FFFE3 1002C

TRUCS en VRAC

SUPER NINTENDO
NHLPA HOCKEY
« Bon, que ça glisse ou que ça casse peu importe, mais ça doit passer à tout prix, OK ! Alors pas de quartier. » Il y va un peu fort, je trouve, l'entraîneur. Mais c'est le hockey... Alors fonce dans le tas et marque. Et dans ce type de rencontre, le tournoi de Montréal est sans aucun doute l'un des plus célèbres. Joffrey en sait long sur la question et nous propose quelques codes qui feront la joie des adeptes de ce sport de glisse mais aussi de castagne.
Codes 1/4 de finale : B3PCRZ8C332JKZYS
Codes 1/2 finale : B4CYBL69FO3NC654
Codes finale : B2HDRZT8NYVWOBJ3

Frédéric DELATOUR

GAME BOY
KIRBY'S DREAM LAND
Le jeu n'est pas assez difficile pour vous parce que vous êtes un as du paddle... Avec ce cheat mode, vous allez en voir de toutes les couleurs. Au titre, appuyez sur haut, A et select simultanément.



Jérôme VITTET

NES
GREMLINS 2
Très fort ce mois-ci, notre petit copain Jérôme. Non content de nous balancer comme si de rien n'était des bidouilles sur Tetris, il se permet en plus de nous filer tous les codes de Gremlins 2.
Sans indiscrétion, Jérôme, tu ne dormirais pas par hasard avec ta NES sous l'oreiller, toi ?
Niveau 1-2 : BVKF
Niveau 2-1 : DXNH
Niveau 2-2 : CGMW
Niveau 3-1 : NJTD
Niveau 3-2 : ZFPJ
Niveau 4-1 : SHMC
Niveau 4-2 : VLBB
Niveau 5-1 : NXRD

PRO ACTION REPLAY

Jacques JACQUOT

GAME BOY
KIRBY'S DREAM LAND
Allez, c'est parti ! Pour Kirby's Dream, voilà la totale. Tous les codes nécessaires pour s'éclater de long en large avec ce petit jeu de plate-forme.
Vies infinies : 010589D0
Energie infinie : 080686D0
Musique bizarre : 087C79DE
Bruitages étranges : 08709DDE
Petits ou super sauts : 081665D0

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Fabrice LEVILLAIN

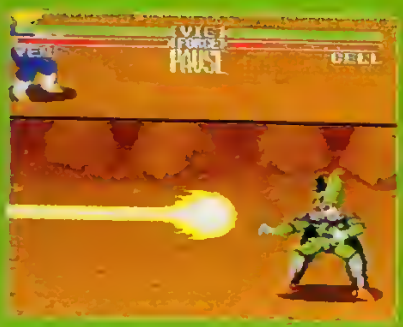
SUPER NINTENDO
MAGICAL QUEST
Vous êtes de plus en plus nombreux à désirer des codes pour la fameuse cartouche Action Replay. C'est chose faite. Le p'tit Fabrice, dans sa bonté habituelle, nous a gentiment envoyé toute une série de codes qui vous permettront de venir à bout de ce superbe jeu de plate-forme même en mode « hard ». Démoniaque !
Énergie infinie : 7E028104
Temps illimité : 7E035F05
Vies illimitées : 7E037202

Jérôme VITTET

NES
TETRIS
Vous pénétrez dans une nouvelle dimension et allez être tétrisé ! Damned... Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Cube, rectangle... Oh ! la prise de tête. Prise de tête ? Pas si sûr. Grâce à cette petite astuce en mode « B », il vous suffira de laisser votre doigt appuyé sur la touche select lorsque la première pièce touchera, et la partie sera alors gagnée. Astucieusement vôtre.

Joffrey LOMPRE

SUPER FAMICOM
DRAGON BALL Z 2
Vous avez peur dans le noir ? Non, on rigole... Vous avez du mal à vaincre Frizer, à éclater ce vaurien de Vegeta... Vous ne parvenez pas à disloquer ces maudits Cyborgs n° 16, n° 18 et n° 20. À foudroyer Celus... Ne paniquez plus ! Avec ce cheat mode, même la console ne pourra vous battre. Normal puisque vous la ferez jouer contre elle... Alors pendant le combat, appuyez sur start, puis sur les boutons : X, B, A et Y simultanément, sur les deux manettes...



Éric GARINO

SUPER NINTENDO
ALIEN 3
Alors là, chapeau ! Ce sont les gros balèzes et les amateurs de boucherie en tout genre qui vont être contents. Le sang, les giclées d'acide, les explosions, l'horreur quoi... sont plus que monnaie courante dans ce superbe jeu. Mais parvenir à vaincre tous ces Aliens et xénomorphes, c'est pas de la tarte. Alors on dit merci à qui ? À Éric, qui a achevé les monstres pour nous filer tous les codes en mode « hard ». Une brute, ce mec...
Stage 2 : QUESTION - Stage 3 : MASTERED
Stage 4 : MOTOWAY
Stage 5 : CABINETS - Stage 6 : SQUIRREL

Frédéric DELATOUR

SUPER NINTENDO
ASTERIX
Il y en a qui n'ont que ça à faire, semble-t-il... Chercher des passages secrets, c'est vraiment intéressant. Enfin, faut de tout pour faire un monde... Mais je plaisante, c'est une boutade et rien d'autre. Sans rire, elle est bien ton astuce.
Pour accéder au passage, prenez les ailes qui se trouvent au tout à droite du niveau 2-2. Puis envolez-vous vers l'issue qui mène au niveau supérieur. Passez ensuite au travers du mur. Derrière lui, vous trouverez plusieurs bonus.

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

L'Inconnu

SUPER NINTENDO
SUPER ALESTE
Réjouissez-vous, mes très chers frères. Vous qui idolâtrez les shoot them up, voici une série de codes à la mesure de votre passion pour Super Aleste.
Avec ce code, vous pourrez moduler la puissance de feu de vos options. Tout du moins en varier le degré d'intensité. Il suffit pour cela de remplacer la variable X par 0 jusqu'au 6.
Code : **7E006F0X**
Même principe pour les codes suivants :
Type de tir :
Code : **7E006E0Y**
0 = MPL - 2 = CIR - 4 = MIS - 6 = SPR
1 = LSR - 3 = MDS - 5 = PWR - 7 = SCT
Vitesse de déplacement : Code : **7E0158ZZ - ZZ = nombre**

Rodolphe WURTZ

SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY
« J'ai découvert votre magazine cet été, et il me plaît beaucoup. Je vous écris pour vous proposer quelques petites astuces sur Super Nintendo... »
Ah ! ça fait toujours plaisir des petites bafouilles aussi sympathiques. Ça nous donne du cœur au ventre. C'est pour cela, c'est promis, que notre rubrique sera toujours plus belle... Na !
Alors en attendant, visez-moi un peu tous ces codes pour Addams Family !
1ZR1X : 2 cœurs et Wednesday sauvée
&Z59 : 3 cœurs et Wednesday sauvée
DZJ9H : 4 cœurs et Wednesday sauvée
VZ1K : 4 cœurs et Wednesday et Pugley sauvés
VGK9Z : 4 cœurs et Wednesday, Pugley et Fester sauvés
VLK9D : 4 cœurs et Wednesday, Pugley, Fester et Granny sauvés
LZYRF : 5 cœurs et Wednesday sauvée
BZY8M : 5 cœurs et Wednesday et Pugley sauvés
BDJZS : 5 cœurs et Wednesday, Pugley et Granny sauvés
BL#ZS : 5 cœurs et Wednesday, Pugley, Granny et Fester sauvés
BLZRz : 5 cœurs et Wednesday, Pugley, Granny et Fester sauvés ainsi que 38 vies de réserve. Qui dit mieux ?

Pascale PASINI

NES
BOULDER DASH
Voici les codes jusqu'au monde 4. Vraiment efficace, Pascale...

Monde 1
Stage 2 : 635870 Glace - Stage 3 : 840137 Sable
Stage 4 : 840967 Océan - Stage 5 : 225378 Relique - Stage 6 : 752053 Volcan.
Monde 2
Stage 1 : 423489 - Stage 2 : 457397
Stage 3 : 432579 - Stage 4 : 864111
Stage 5 : 995265 - Stage 6 : 827108
Monde 3
Stage 1 : 532375 - Stage 2 : 243481
Stage 3 : 606664 - Stage 4 : 662551
Stage 5 : 724892 - Stage 6 : 772974
Monde 4
Stage 1 : 724645 - Stage 2 : 723846
Stage 3 : 231750 - Stage 4 : 228733
Stage 5 : 923633 - Stage 6 : 184924

TRUCS en VRAC

Yann DELFOLIE

SUPER NES « américaine »
THE LOST VIKINGS
Ils sont vraiment paumés ces Vikings. C'est sûr qu'il n'est pas évident pour ces petits bonshommes moustachus et de fourrure vêtus de retrouver leur chemin dans un monde aussi étrange. Mais Yann, grand sauveur devant l'Éternel est là, tel le super héros... Il nous livre tous les secrets, ou plus exactement tous les codes, de cette pittoresque aventure. Sus aux Vikings !

Level 2 : GR8I
Level 3 : ILFT
Level 4 : GRND
Level 5 : LLM0
Level 6 : FL0T
Level 7 : TRSS
Level 8 : PRHS
Level 9 : CVRN
Level 10 : BBLS
Level 11 : VLCN
Level 12 : QCKS
Level 13 : PHRO
Level 14 : C1R0
Level 15 : SPKS
Level 16 : JMNN
Level 17 : TTRS
Level 18 : JLLY
Level 19 : PLNG
Level 20 : BTRY
Level 21 : JNKR
Level 22 : C8LT
Level 23 : H0PP
Level 24 : SMRT
Level 25 : V8T8
Level 26 : NFL8
Level 27 : WKYY
Level 28 : CMB0
Level 29 : 8BLL
Level 30 : TRDR
Level 31 : FNTM
Level 32 : WRLR
Level 33 : TRPD
Level 34 : TFFF
Level 35 : FRGT
Level 36 : 4RN4
Level 37 : MSTR

Michel HUERTAS

SUPER NINTENDO
STARWING
Une astuce de rien du tout... Tu m'excuses, Michel ! On peut se tutoyer ? Bref il est vraiment très sympa, car un tuyau comme celui-ci, ça ne peut que servir. Alors lisez bien attentivement ces quelques lignes. Pour vous débarrasser des méduses du secteur Y, ou d'un des secteurs où crèchent ces saletés de bestioles. Quand elles se permettent de vous enlacer langoureusement dans leurs charmantes tentacules, plus moyen de contrôler convenablement le vaisseau. Alors la big astuce réside dans un tonneau ou looping (c'est comme vous voulez) en appuyant sur les boutons L ou R. Elles ne supporteront pas la dépression engendrée et lâcheront prise.

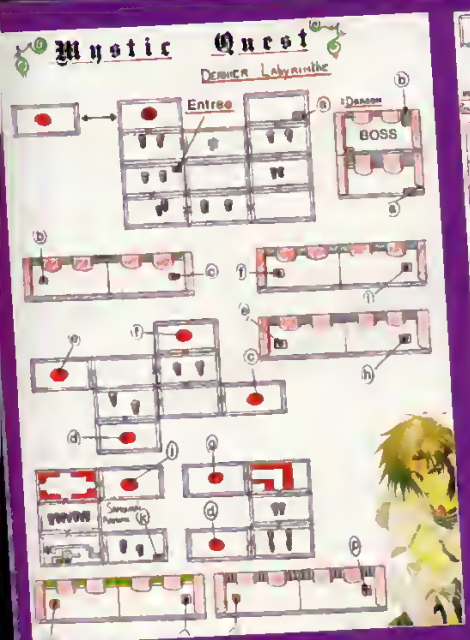
Jeffrey CRAS

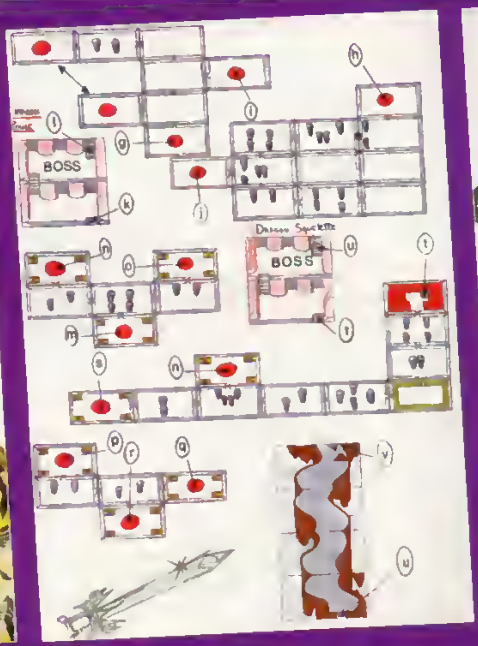
SUPER NINTENDO
BULLS VS BLAZERS
Les spécialistes apprécieront sans aucun doute cette série de passwords qui leur permettront d'aller jusqu'en finale en mode « tournament » avec l'équipe des Chicago Bulls.
1/8 de finale
Bulls vs Nets (New Jersey)
Deuxième manche : QXVBBCBY
Troisième Manche : QXVBBBVP
1/4 de finale
Bulls vs Knicks (New York)
Première manche : QXZBBCVZ
Deuxième manche : QXZBBHVW
Troisième manche : QXZBBFV4
Quatrième manche : QXZBBKV7
1/2 finale
Bulls vs Cavaliers (Cleveland)
Première manche : QXXBBCV9
Deuxième manche : QXXBBWV8
Troisième manche : QXXBBMV6
Quatrième manche : QXXBB3V7
Finale : Ça va dégager un max !
Bulls vs Lakers (Los Angeles)
Première manche : QXOBCV4
Deuxième manche : QXOBDCVX
Troisième manche : QXOBCCVP
Quatrième manche : QXOBFCVF
Et pour finir... Code : QXWBBCVK

Antoine LETOURNEL

GAME BOY
WORLD CUP
Les amateurs de ballons noir et blanc vont sauter de joie c'est certain. Non seulement ils vont désormais marquer à tout va quelques méchants buts mais, en plus, ils pourront le faire avec n'importe quelle équipe. C'est si bon de disposer d'autant de codes, pas vrai Antoine ! Petit veinard...
Japon : 22413 - France : 03313 - URSS : 53013
Espagne : 36313 - Angleterre : 17213
Mexique : 42913 - USA : 56113
Brésil : 51313 - Hollande : 97113
Italie : 08613 - Argentine : 01613

TRUCS en VRAC





LE PLAN DES LECTEURS

Je ne saurais trop conseiller à Astuceman de revenir au coca et au hamburger. Quant au plan des lecteurs, j'avoue que la sélection est difficile. Lequel choisir ? Tu peux rallumer la lumière s'il te plaît Iggy ? C'est David Benoît qui gagne un abonnement à *Player* pour son plan très précis de Mystic Quest. Pour les autres, prenez-en de la graine. Pensez comme lui à nous envoyer vos plans, et un bon conseil : plus ils sont d'un petit format, plus nous pouvons les utiliser.

P.-S. : Le plan que Bruno Robert nous a fait parvenir est vraiment une réalisation qui nous a tous beaucoup impressionnés. Il a carrément fait un montage photo des écrans de Flash Back. Chapeau, l'artiste ! Techniquement, nous ne pouvons pas le publier, mais son travail mérite bien un abonnement à *Player*...

Voilà encore un flot d'astuces qui vous permettra de tenir un mois en attendant le prochain numéro. J'ai choisi et vérifié toutes ces astuces avec amour et, pour toute la partie Nintendo, avec l'aide du Club Nintendo que je remercie vivement. Nous conclurons comme d'habitude par un proverbe qui nous vient aujourd'hui du Tibet : « La voie qui conduit vers la lumière est un chemin sombre et tortueux. Ne soyez pas aveugle et souviens-toi que la ligne droite est toujours plus rapide. » Au niveau du vécu, cette maxime est pleine de sagesse. Je vous la laisse méditer calmement... (Eh ! Crevette tu me passes de l'encens ?)

PLAYER ONE
Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne cedex

PLAYER ONE
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne cedex

3615 PLAYER ONE

JURASSIC PARK DES IMAGES D

Enfin ! vous allez découvrir *Jurassic Park*, le film événement de Steven Spielberg qui triomphe actuellement sur toute la planète. Nous vous avons présenté le film dans un précédent numéro. Aujourd'hui, nous vous disons tout sur les effets spéciaux révolutionnaires utilisés par Spielberg et son équipe pour faire revivre les... dinosaures ! Dans quelques jours – le 20 octobre, précisément –, vous comprendrez enfin ! Ne manquez pas le rendez-vous !

Dossier réalisé par Inodino pour la partie reportage, par Matt et Iggy pour la partie test.

Incrustation d'une image de synthèse (en haut, a g

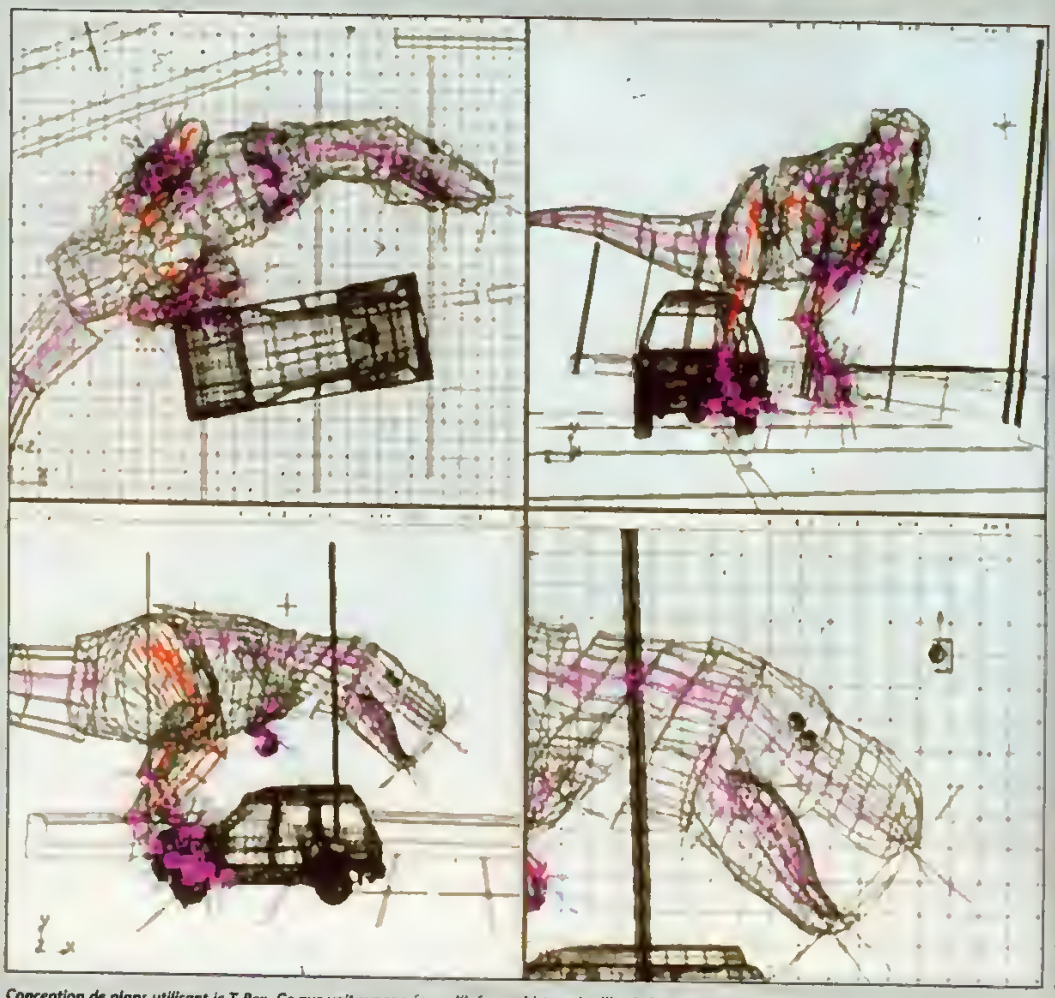
: LE TRIOMPHE
E SYNTHÈSE

une sequence du film (ci-dessus).

Scan courtesy of SOFTIMAGE ILM/UNIVERSAL PICTURES

Il aura fallu près de trois ans à Steven Spielberg et son équipe pour tenir le pari démentiel que représentait *Jurassic Park*. Le résultat est — nous le répétons —, grandiose. Les dinosaures du film semblent vivants ! À vrai dire, s'il n'y avait pas cette petite voix qui résonne, répétant que ce n'est « que » du cinéma, on se croirait transporté il y a des centaines de millions d'années dans le passé, en plein Jurassique ! Ce spectacle hallucinant a été rendu possible par les travaux acharnés des techniciens des effets spéciaux (SFX), sélectionnés parmi les meilleurs d'Hollywood, donc de la planète. *Jurassic Park* peut être considéré comme un catalogue hyper luxueux et magique des possibilités actuelles des différentes techniques d'effets spéciaux. C'est fabuleux ! À l'origine, Spielberg envisageait de tourner le maximum de plans en utilisant des robots perfectionnés du genre de celui utilisé pour

Un brachiosaure



Conception de plans utilisant le T-Rex. Ce que voit sur son écran l'infographiste qui utilise Softimage !

L'ALBUM JURASSIC PARK

Écrit par Don Shay et Jody Duncan, les éditeurs du magazine américain *Cinefex*, le meilleur 'zine du monde dédié aux SFX, ce gros livre richement illustré raconte dans le détail le tournage du film. Un must, accessible à tous. Éditions Hors Collection.

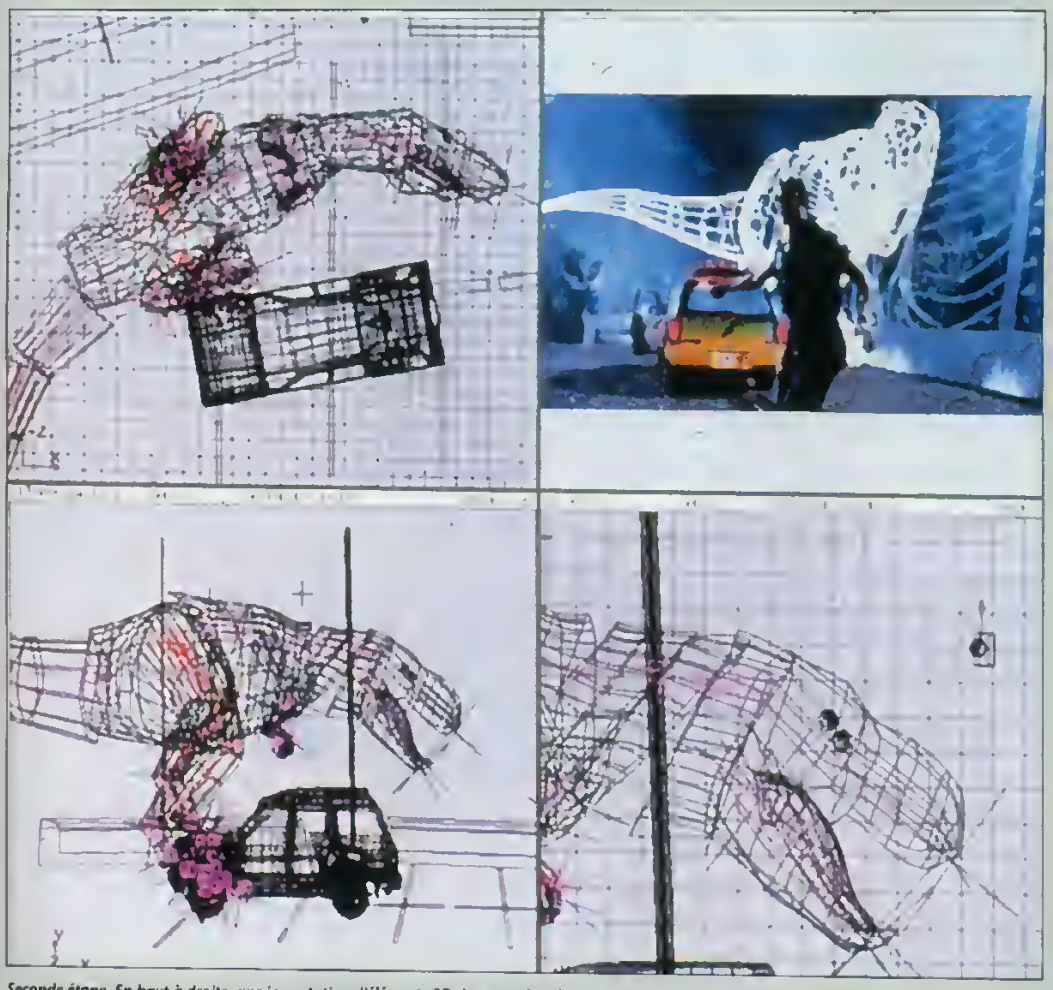
Velociraptors. Images de synthèse !

Screen of courtesy of Softimage/ILM/Universal Pictures.

Alan Grant (Sam Neill) fuit devant un troupeau de gallimimus.

Screen of courtesy of Softimage/ILM/Universal Pictures

Les Dents de la mer. Après des mois d'études, le metteur en scène (qui avait contacté à ce propos la NASA !) abandonna l'idée de ce procédé coûteux, peu fiable et nettement en dessous de ses espérances. Pressenti dès la naissance du projet, le spécialiste Stan Winston fut chargé des animatronics. Il s'agit de modèles de tailles diverses manipulés informatiquement, à l'instar des endosquelettes de *Terminator* ou *d'Aliens*, qui firent la réputation de Winston. La taille énorme de certains des animatronics exigeait un expert, qui fut trouvé en la personne de Michael Lantieri, collaborateur de longue date des productions Spielberg. Lantieri se chargea de la conception des imposantes machineries et des effets spéciaux de plateau (pluie, etc.).



Seconde étape. En haut à droite, une incrustation d'éléments 3D dans un plan du film

Screen of courtesy of Softimage/ILM/Universal Pictures.

DINO WITH THE GO-MOTION

Le système des robots abandonné, Spielberg choisit d'embaucher le M. Dinosaure d'Hollywood, Phil Tippett. Grand spécialiste des dinosaures, Tippett a étudié durant des années ces animaux. Responsable des effets spéciaux, il a développé la go-motion, une technique très perfectionnée d'animation image par image de figurines articulées. On peut en apprécier les résultats et les possibilités dans la scène de la bataille polaire de *L'Empire contre-attaque*. L'équipe fut complétée par le studio Industrial Light and Magic (ILM), fondé par George Lucas, qui détacha son plus célèbre spécialiste, Dennis Muren, un grand des SFX ayant collaboré aux plus grandes productions récentes. En constante ébullition, l'équipe des SFX se répartie les plans, technique par technique. Il restait encore à coordonner les scènes obtenues, la transition entre un gros plan d'animatronic et un plan large tourné en go-motion devant être impercep-

© Universal/Amblin

Vélociraptors.

Le pavillon du parc : une façade de vingt mètres de haut sur soixante mètres de large.

L'éclosion d'un jeune raptor est réalisée grâce a des mecanismes internes par Richard Landon.

Richard Attenborough dans le rôle de Hammond, le créateur du parc.

tible. Tippett, qui avait accumulé les données en tout genre sur les dinos, fut également chargé de conseiller les différentes équipes pour tout ce qui concernait les paramètres zoologiques. Afin de ne pas commettre d'impairs et de s'attirer les foudres des scientifiques, on fit appel à plusieurs paléontologues. Le résultat final leur arracha des exclamations d'enthousiasme ! Ils voyaient enfin bouger les animaux dont ils essayaient de percer les secrets !

DIS, COMMENT ÇA MARCHE UN T-REX ?

L'organisation du travail allait pourtant être bouleversée. Dès le départ, il avait été prévu de tourner certains plans en images de synthèse. Les infographistes d'ILM, tirant profit de l'expérience acquise sur *Terminator 2*, réalisèrent deux scènes (une d'entre elles comportait un troupeau de dinosaures herbivores), difficilement réalisables en go-motion. Le résultat était au-delà de toute espérance ! Enthousiasmé, Spielberg prit la douloureuse décision de remplacer tous les plans prévus en go-motion (technique coûteuse) par des images de synthèse. Effondré, Tippett passa du rôle d'animateur à celui de « superviseur dinosaures ». Il devait veiller à ce que les dinos digitaux d'ILM bougent de la façon la plus réaliste possible. Cette

Plusieurs versions des tyrannosaures ont ete construites...

Ici, on ne voit qu'une partie des Tyrannosaures.

réorganisation accomplie, les infographistes d'ILM durent réaliser une somme incroyable de 52 plans de dinos en images de synthèse ! Une véritable expérience. Pour ce faire, Muren utilisa l'essentiel de la crème de l'image de synthèse nord-américaine, impliquant plusieurs entreprises. Les infographistes d'ILM travaillèrent sur du hardware (stations de travail) conçu par Silicon Graphics. Le software (logiciels) était de provenance multiple. Par exemple, ILM (qui a d'ailleurs ses propres softs) utilisa un soft de la compagnie canadienne Alias pour le *modeling* (sculpture de la figure à animer sur écran, consiste aussi à fignoler les cicatrices de la peau d'un T-Rex !). L'animation fut rendue possible grâce aux softs de la société québécoise Softimage, qui compte Sega parmi ses acheteurs de logiciels. Il est important de se rendre compte que l'expérience *Jurassic Park* marque une date dans l'histoire du cinéma. Les possibilités inouïes des images de synthèse sont désormais prouvées — et avec quel succès ! À ce titre, les capacités du matériel Softimage devraient certainement convaincre les plus sceptiques...

JURASSIC, C'EST DÉJÀ DEMAIN

Une partie des dinos développés sur Softimage furent entièrement créés sur écran.

EST-CE POSSIBLE ?

La science peut-elle ressusciter les dinosaures ? Théoriquement, oui. En effet, le clonage d'un animal disparu à partir de données contenues dans son ADN additionnées à celles d'un de ses proches descendants (qui complètent les éléments manquants) pourrait permettre une manipulation similaire à celle de *Jurassic Park*. Cela dit, il y a un énorme fossé entre théorie et pratique. Et les financiers potentiels ne se bousculent pas (encore ?) au portillon. Mais...

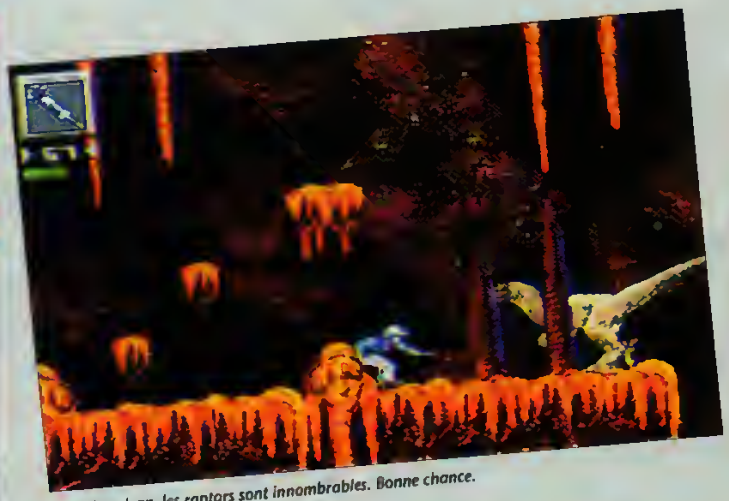
Rien n'a été laissé au hasard : Grant (Sam Neill), Tim (Joseph Mazello) et Lex (Ariana Richards) examinent un indice paléontologique

Ici, on ne voit qu'une partie des Dinosaures.

La terrifiante chasse à l'homme dans les cuisines du centre est animée par l'équipe de Tippett.

D'autres le furent en scannant les formes d'une figurine réelle avec un scanner de la compagnie US Cyberware. Les données accumulées servirent de base au modeling. Le dessin du dinosaure achevé, l'animation est effectuée par le logiciel de Softimage. Si, par exemple, la tête du dinosaure bouge vers la gauche, l'ensemble du corps de la bête suit... ! Encore plus incroyable, les ombres conservent, elles aussi, leur cohérence ! Une fois qu'un dinosaure est conçu, il ne reste plus qu'à dupliquer ses données. On peut ainsi créer un troupeau de dinos, tous suceptibles d'être déplacés indépendamment à partir des données de base ! Softimage permet également d'« incruster » des éléments 3D dans une scène du film ! Tout cela, de façon imperceptible ! On comprend donc les potentiels immenses de ce genre de logiciel. Les dinosaures créés pour *Jurassic Park* peuvent donc être réutilisés infiniment, à l'envi et, c'est là le plus fort, dans des scènes différentes ! Connaissant la rigueur avec laquelle les budgets hollywoodiens sont discutés, on comprend donc que ces techniques sont certaines de connaître un bel avenir. Ces possibilités ont été comprises depuis longtemps en France. Malheureusement, la frilosité de nos producteurs n'a pas permis, pour l'instant, la concrétisation de projets tels que le *Kazhann* de Druillet ou le *Starwatcher* de Mœbius (deux longs métrages entièrement en images de synthèse, en développement depuis plusieurs années, qui sont bloqués pour des problèmes juridico-financiers). De même, les réflexions stupides d'une partie de l'intelligentsia « culturelle » de notre beau pays, après la projection de *Jurassic Park* au festival de Deauville ne peuvent que nous consterner. Heureusement, à des milliers de kilomètres de nos débats stériles, un certain Steven Spielberg écrit les premières pages du cinéma du futur. *Jurassic Park* en est le premier chapitre. ■

Hammond accueille les visiteurs du parc, ambiance détendu sur le tournage.

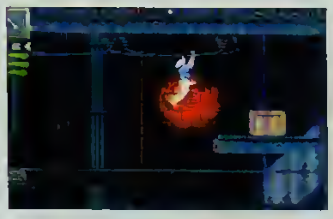

Dans le volcan, les raptors sont innombrables. Bonne chance.

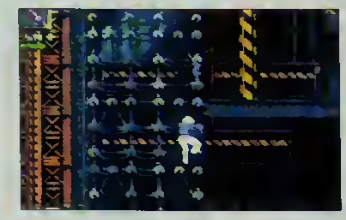
Quand la Megadrive se met à la « dinomania », le résultat n'a rien de préhistorique.

Mes enfants, j'ai très peur. À l'heure où j'écris, nous en sommes encore à plus d'un mois de la sortie du « blockbuster » de Spielberg, et déjà, je bouffe du dinosaure par tous les pores. J'en vois à la télé, dans les magazines, au beau milieu des vitrines, et voilà que mes consoles se mettent elles aussi à afficher des reptiles préhistoriques en crachant d'effroyables hurlements. Rhaaaaa !!!!

RAPTOR OU GRANT, LA MAISON VOUS LAISSE LE CHOIX

Plus fort encore, la 16 bits de Sega me permet d'incarner un dinosaure. Car, allons directement à l'essentiel, c'est là l'idée géniale du jeu. Au début de la partie, vous pouvez choisir le personnage que vous souhaitez diriger dans ce jeu de plate-forme : dinosaure ou humain. Selon vos goûts, vous optez pour une partie gentillette où, dans la peau de Grant, vous tentez de vous évader du parc Jurassic, ou bien un jeu nettement plus sanglant au cours duquel vous guidez Raptor, tenaillé par une seule pensée : avaler tout ce qui lui passe sous les mâchoires en finissant par Grant en dessert. Excellent ! Ce choix n'est pas uniquement un gadget. En effet, le jeu change du tout au tout selon le perso que vous incarnez. Ainsi, les niveaux ne sont pas les mêmes. Jungle, centrale électrique, station de pompage, canyon, volcan, centre des visiteurs, si les décors (très beaux d'ailleurs) sont identiques quel que soit le personnage dirigé, les difficultés et le dessin des niveaux sont complètement différents. Grant s'offre même deux passages que ne possède pas son ennemi dinosaure : une traversée de rivière en canoé et une descente au cœur d'un volcan.


Grant se hisse péniblement jusqu'à la caisse qu'il poussera dans l'ascenseur pour atteindre une plate-forme haut placée.

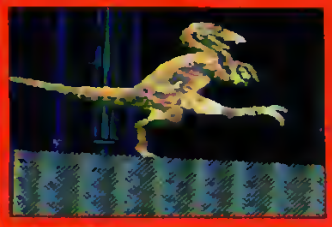

En montant sur les lignes électriques, évitez les décharges électriques.

Y'A BON L'HOMME

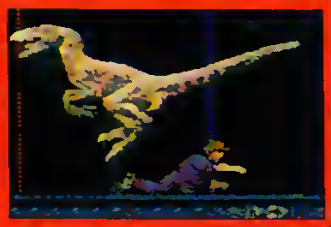
Bien évidemment, les deux héros ne se manient pas du tout de la même manière. Les parties avec Grant ne sont pas sans rappeler Flashback. Votre challenge sera double : vous repérer dans des niveaux assez labyrinthiques et éviter

QUAND EST-CE QU'ON MANGE ?

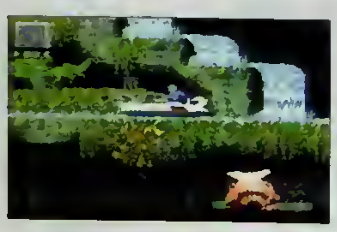
Raptor ne fait pas dans la finesse. Regardez donc tout ce qu'il a trouvé pour éliminer ses adversaires.


Coup de pied.

Morsure.


Saut sur la tête.

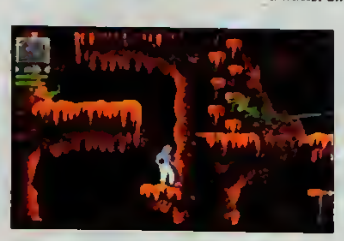
Raptor nous fait son numero dans la station de pompage. Un niveau tout en plates-formes au la plupart des chutes se terminent au fond de la flotte. Elles sont mortelles, quoâ.



Le stage en bateau est réserve à Grant.

de vous faire rétamer par la cohorte de dinosaures qui ont envahi les lieux. Vous disposez, pour cela, d'une batterie d'armes anesthésiantes dont l'effet est malheureusement limité dans le temps. Toutefois, le moyen de survie le plus efficace reste généralement de prendre ses jambes à son cou... quand la fuite est possible. À l'instar du héros de Flashback, Grant dispose d'une palette de mouvements assez étendue : il peut sauter, escalader certaines surfaces, se pendre à des lianes ou à des filins, emprunter des ascenseurs et même pousser des caisses afin de les utiliser comme marchepied. Raptor est nettement plus limité : à part les sauts (titanesques, à croire qu'il est monté sur ressort !), il ne peut pas se livrer à des mouvements bien variés si ce n'est frapper et dévorer. Deux choses qu'il fait d'ailleurs très bien, tant en ce qui concerne les humains (très réussi le cri des hommes qui meurent sous les coups de la bestioles) que pour ses camarades dinosaures (tout est bon

Belle brochette !



Vous trouvez pas que ça sent le brûle ?

à manger pour mon pote le Raptor). Les niveaux le mettant en scène sont donc plus basiques que ceux de Grant : l'essentiel de l'action se limite à calculer ses sauts au millimètre près et à trucider tout ce qui bouge en évitant les tirs de ses ennemis bipèdes.

MIEUX QU'UN SEUL : DEUX JEUX SUR UNE SEULE CARTOUCHE !

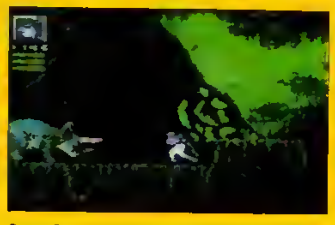
Vous l'avez compris, Jurassic Park propose carrément deux jeux en un. L'ambiance préhistorique mise à part, les parties avec Grant ne ressemblent pas à celles que vous pouvez faire avec Raptor. Il est même franchement marrant de voir les rôles s'inverser et de tomber, lorsque l'on joue l'humain, sur un Raptor qui n'est plus un héros mais au contraire un des principaux ennemis. Cette bonne idée présente également l'avantage d'accroître la durée de vie : une fois le jeu fini avec Grant, vous pourrez attaquer les stages de Raptor. Vous n'êtes pas prêt de finir la cartouche,

Un petit texte introduit chaque niveau

LA GRENADE, ÇA DÉPOTE !

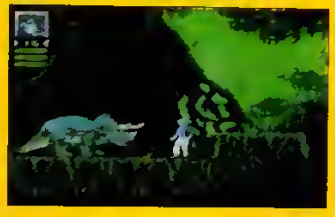
Parmi les multiples armes que peut utiliser notre ami Grant, les grenades constituent la défense la plus efficace contre les grosses bestioles. Il en existe trois types : à gaz, flash et percutantes. Comme toutes les autres armes, leur maniement est enfantin. À l'aide du bouton du paddle, sélectionnez l'arme que vaus souhaitez utiliser parmi tautes celles que vous possédez (écran 1). Lorsque la bonne grenade apparaît dans l'écran en haut à gauche, envoyez la sauce (écran 2). La bestiale s'endort (écrans 3 et 4). Au fait, les munitions sont limitées, alors allez-y mollo et n'oubliez pas de ramasser les caisses qui traînent un peu partout.

Ecran 1.



Ecran 2.

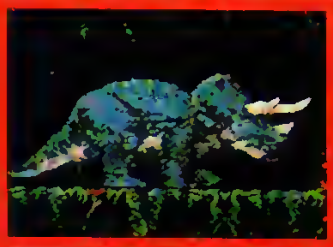
Ecran 3.



Ecran 4.

SI TOUS LES DINOS DU MONDE...

Jurassic Park met en scène la plupart des bestioles que vous pourrez voir dans le film de Spielberg. Portrait de famille.



Tricératops. Herbivore mais imprévisible. Evitez de le taquiner.

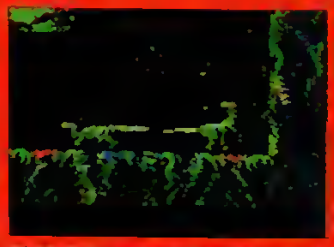
Dilophosaure. Carnivore, il attaque à distance en crachant du venin.

Tyrannosaure. Tout le monde connaît, n'est-ce pas ?

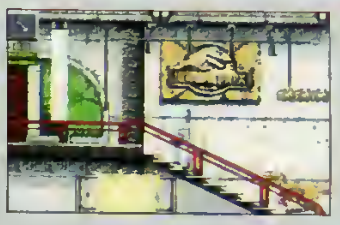
Raptor. Plus petit que le t-Rex mais pas moins agressif. Et nettement plus malin.

Brachiosaure. Herbivore, il est complètement pacifique.

Pteranodon. Nettement plus dangereux qu'un moineau.



Compy. Petit avec de grandes mâchoires, c'est le mets préféré du Raptor. Il peut faire mal.

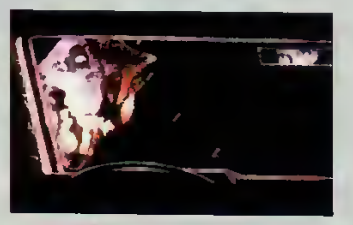


Le centre des visiteurs : bientôt la sortie.

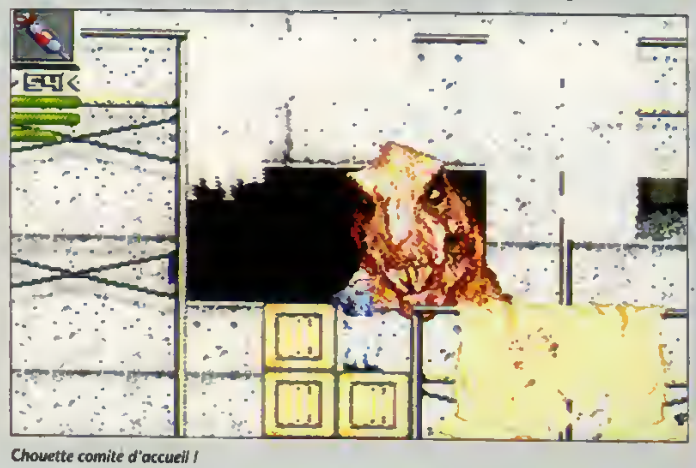
d'autant que le jeu est loin d'être évident. Même en mode « easy », on en bave bien. Heureusement qu'un système de codes évite d'avoir à reprendre les stages déjà finis.

PETITE TÂCHE DANS UN OCÉAN DE FÉLICITÉ

Le gros reproche que l'on peut faire à Jurassic Park tient en un mot : jouabilité. Autant le dinosaure ne pose pas de problème majeur, autant le contrôle de Grant n'apparaît pas des plus impeccables. Résultat : les premières parties sont assez déroutantes. Après un temps d'adaptation, les choses s'arrangent heureusement sans retrouver pour autant la même souplesse dans le maniement qu'un Flashback. Ce n'est pas injouable mais pas parfait pour autant. Plus gênant, des bugs persistants donnent l'impression que le jeu a été achevé précipitamment afin de sortir le plus vite possible aux States (le film est déjà sorti depuis de nombreux mois là-bas). Ces problèmes de contrôle sont d'autant plus regrettables qu'il s'agit du seul défaut notable de ce jeu. Restent heureusement les graphismes excellents, la durée de vie (ouf ! il y a des codes pour éviter la crise), l'originalité de l'ensemble et surtout sa fidélité à l'esprit du film de Spielberg pour faire halluciner les fans de *Jurassic Park*. Et puis, franchement, une fois qu'on a tâté du stage où, transformé en dinosaure, on peut écraser impunément tout ce qui respire, il est difficile de lâcher la cartouche. Il y a vraiment des jours où je me dis que nous ne sommes finalement que des bêtes. Pas vrai Chris ? ■



Je veux sortiiiirrrrr !



Chouette comité d'accueil !

Iggy, a rêvé toute sa vie qu'il serait un raptor.

Selection du personnage

82%

JURASSIC PARK

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 88 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 92 %

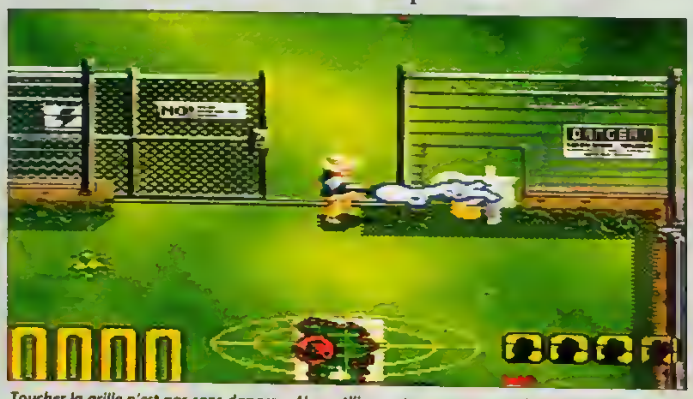
A B C D E F

L'ANNÉE JURASSIC

Après de nombreuses retouches, la version Super Nintendo sera fin prête pour le mois de novembre prochain. Ceux qui attendent un jeu destroy où on dégomme des dinosaures devraient être surpris. Ils auront la chance de découvrir un jeu au carrefour de plusieurs genres.

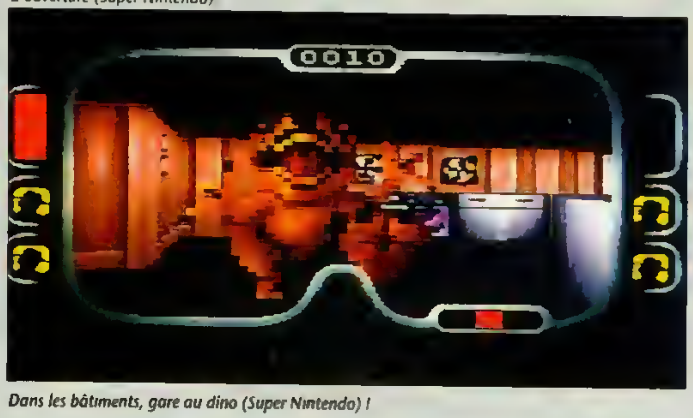
Même si l'action est omniprésente dans Jurassic Super Nintendo, tout y est basé sur la recherche, avec un petit côté labyrinthe. Les scènes extérieures sont vues du dessus, avec des graphismes très fins, et vous devrez y trouver un certain nombre d'œufs (de dinosaures, bien sûr). Pour vous défendre contre tous les habitants du parc, bien décidés à ne pas vous laisser détruire leur progéniture, vous disposez d'un sacré arsenal. Les scènes intérieures sont, elles, en 3D. Dans ces passages très proches (visuellement parlant) des jeux de rôle, vous visitez de véritables labyrinthes, à la recherche d'objets (par exemple les lunettes pour voir dans le noir) et d'énergie tout en dégommant tout ce qui se trouve sur votre route. Le mélange de scènes classiques aux scènes 3D donnent en fait au jeu une grande variété d'ambiances et de situations. Les astuces sont nombreuses, les pièges innombrables et la qualité graphique irréprochable. Reste maintenant à savoir si le jeu demeure intéressant sur la longueur, ce qui reste tout de même primordial pour un jeu qui mise beaucoup sur la recherche et la réflexion. Attendons donc le mois prochain pour un test complet.

Les jeux NES et Game Boy sont, *a priori*, beaucoup plus « classiques »... ou moins originaux, selon les points de vue. Jurassic Park Game Boy est incroyablement rapide, même si le jeu NES demeure une bonne réalisation pour une cartouche 8 bits. Sur ces deux formats, vous devez aussi ramasser (ou détruire) un maximum d'œufs. Lorsque vous en avez trouvé un nombre suffisant, vous avez accès aux immeubles du parc. Dans ces immeubles, point de 3D ou de prouesses graphiques comme sur Super Nintendo, mais de l'action, beaucoup d'action. On combat toutes sortes de dinosaures, on se jette sur des bonus cadeaux (attention, certains sont piégés !), on ramasse des œufs et on trouve l'astuce pour passer au niveau suivant. Pour l'instant, nous n'avons eu le temps de voir que le premier niveau, dans lequel il faut trouver l'ordinateur permettant d'ouvrir la grille du parc. Une fois la grille ouverte, on tombe sur les premiers boss, des dinosaures géants qu'il faudra non pas détruire, mais éviter... Voilà ! vous en savez maintenant assez pour patienter jusqu'aux tests complets des trois jeux en question. Alors rendez-vous dans le prochain *Player One* ! ■



Toucher la grille n'est pas sans danger... Alors utilisez votre arme pour actionner le systeme d'ouverture (Super Nintendo)

Votre mission : ramasser un maximum d'œufs (Super Nintendo)

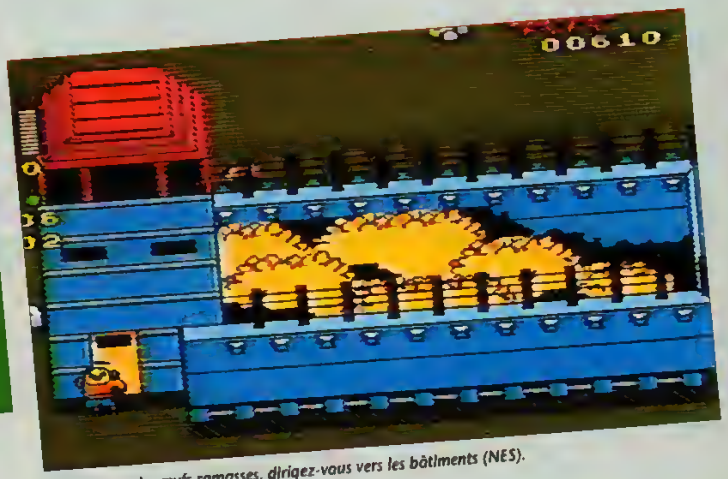


Dans les bâtiments, gare au dino (Super Nintendo) !

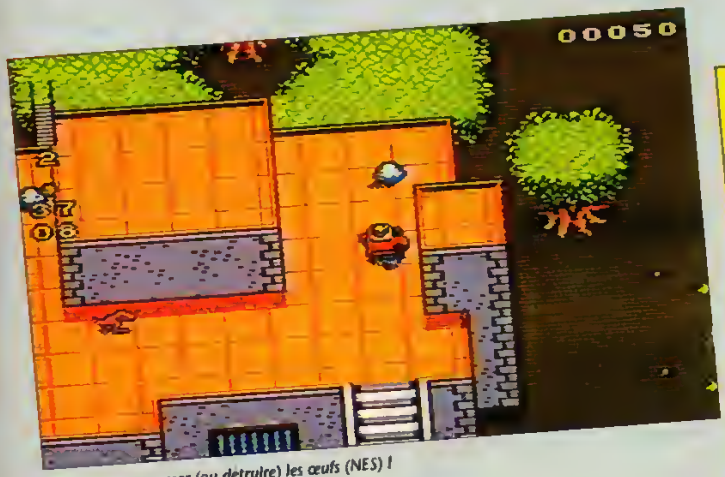
Vous aurez toutes les chances de vous perdre dans le Jurassic Park (Super Nintendo) !

JE SUR NINTENDO

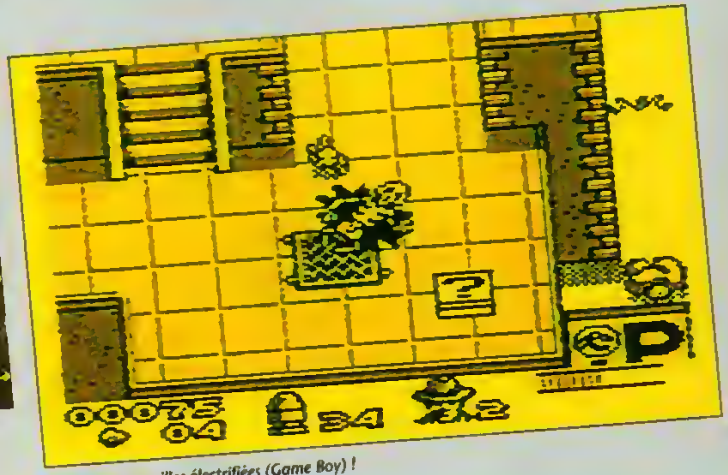
Les boss du premier niveau : contentez-vous de les eviter (NES).



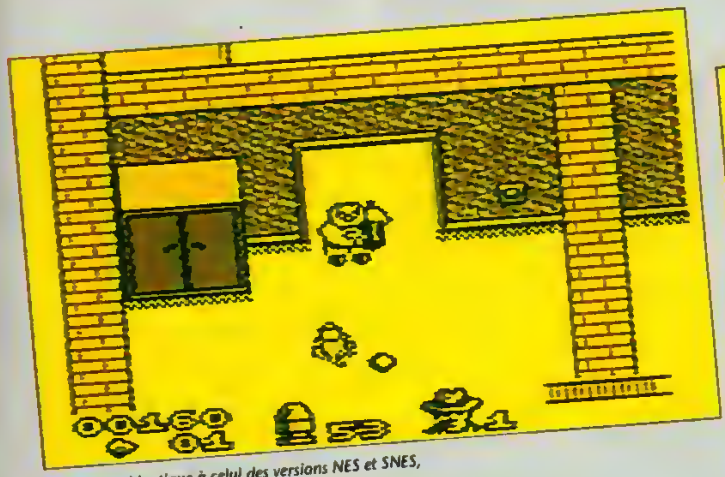
Une fois taus les œufs ramasses, dirigez-vous vers les bâtiments (NES).



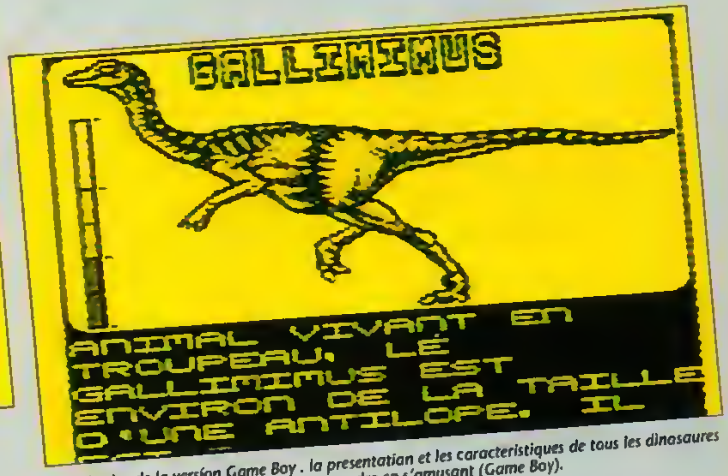
But du jeu : ramasser (ou détruire) les œufs (NES) !



Attention aux grilles électrifiées (Game Boy) !



Si le but est identique à celui des versions NES et SNES, le jeu est beaucoup plus speed sur Game Boy...



Le petit plus de la version Game Boy . la presentation et les caracteristiques de tous les dinosaures rencontres dans le jeu... ou comment apprendre en s'amusant (Game Boy).

La méga compilation qui va faire un méga carton sur la Super Nintendo... Fans de Mario, sortez les cierges !

Y a un truc qu'est assez fabuleux quand on est un fan de Super Mario, c'est que l'on sait que chaque année nous apporte son **nouveau Mario**. Un coup sur NES, un coup sur Game Boy, et, dans le meilleur des cas, sur Super Nintendo. C'est d'autant plus exceptionnel que l'on sait pertinemment qu'il faut un peu plus de deux ans à **Miyamoto** (le créateur de Mario et de Zelda) pour en produire un. C'est pourquoi il y en a toujours deux en permanence sur le feu dans les laboratoires de Nintendo. Et ce qui est encore plus fou, c'est que l'on sait à chaque fois que l'on va être surpris et enchanté du résultat (Super Mario II et Super Mario Land II étant pour l'instant les deux seuls contre-exemples à cette règle). Mais dans le cas de **Super Mario All Stars**, j'avoue que l'effet de surprise est plus que réussi :

Les bonus sont toujours au même endroit...

Le nouveau look des warp zones de Mario I.

alors que tout le monde attendait bien sagement un Super Mario V sur Super Nintendo, voici qu'ils nous ressortent les vieux Mario dans une compil remise au goût du jour pour la 16 bits de Nintendo ! Et je peux vous dire que lorsque l'on a passé des centaines d'heures sur Super Mario III en version NES, rien que l'idée de pouvoir y jouer sur la Super Nintendo, ça vous met dans un état proche de l'extase... Vous allez voir qu'il y a de quoi !

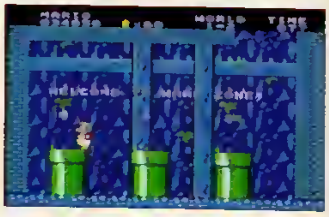
QUATRE EN UN !

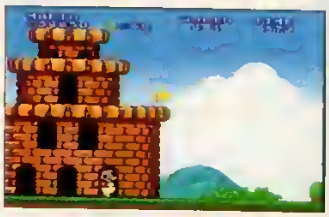
Super Mario All Stars s'adresse à deux catégories de gens. Tout d'abord, aux **fans de Mario** qui ont pris leur pied sur les trois aventures de la NES, et qui aimeraient bien pouvoir y jouer sur la Super NES. Ensuite, à ceux qui ont découvert Mario dans **Super Mario IV sur Super NES** et qui aimeraient bien connaître les trois précédents sans avoir à racheter une NES. Je vous rassure tout de suite, Mario All Stars remplit parfaitement ces deux missions ! La cartouche contient donc **Super Mario Bros I, Super Mario Bros II et Super Mario Bros III**. Plus, en guise de méga bonus, les **Lost Levels**, une aventure de Mario qui n'avait jamais été distribuée hors du Japon et qui s'adresse aux pros de Mario, avec un niveau de difficulté élevé. Le tout réarrangé avec les graphismes et le son de la Super Nintendo. Voyons tout cela en détail...

SUPER MARIO BROS I

Première aventure de notre plombier (qui, je vous le rappelle, luttait auparavant contre un certain Donkey Kong, dans le jeu du même nom). C'est dans celui-là que toutes les bases ont été définies. **Les tortues Koopas, les Lakitu, King Koopa, la princesse Toadstool**... tous ces éléments que l'on retrouvera

Voilà l'origine du nom « jeu de plate-forme ».

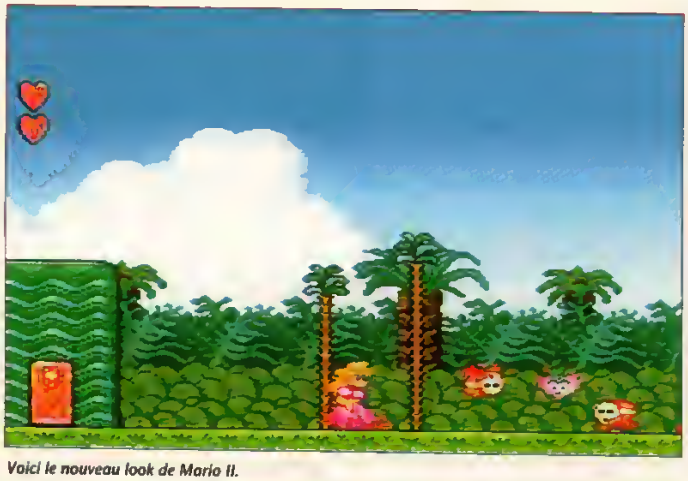

... Et les warp zones n'ont pas change.


Les châteaux sur Super NES ont vraiment la classe.

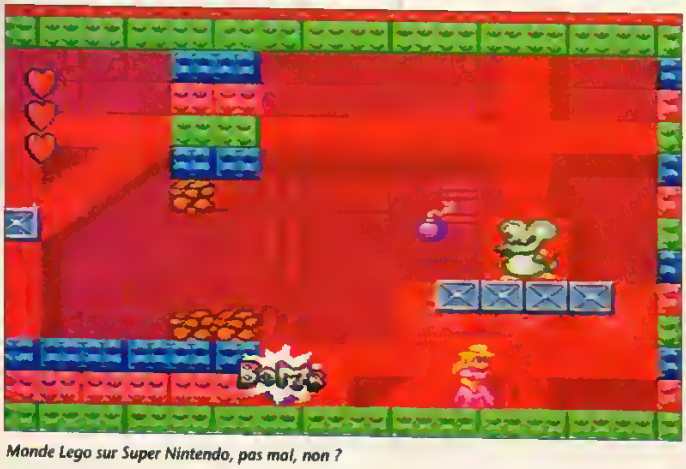
dans les Mario suivants ont été mis au point dans ce Super Mario Bros. Le jeu est structuré en huit mondes de trois levels. À la fin du troisième level de chaque monde, il faut affronter un boss qui garde l'un des **huit châteaux**. Mais contrairement aux Mario suivants, quand on a fini le jeu, on n'a pas le droit à un générique de fin, mais juste à un message de congratulation, et l'on reprend au monde 1, avec un niveau de difficulté nettement plus élevé. Et ainsi de suite, *ad vitam eternam*. Pour la première fois de l'histoire, mais pas vraiment la dernière, Mario commence en tout petit. Il faut attendre de casser l'un des premiers blocs qu'il trouve sur son chemin pour manger **le champignon** qui va le

La neige fait son apparition sur le 5-1.

transformer en... **Super Mario** ! Ensuite, il lui suffit de prendre une fleur pour qu'il devienne Super Mario Féroce (il crache des boules de feu). Pour ce qui est du décor, il découvre la joie des tuyauteries, avec les conduits qui mènent aux **warp zones** ou les plantes carnivores qui en surgissent. Cela a beau être le premier Mario, je peux vous dire qu'il y a pas mal d'astuces à découvrir. Y a même, déjà, les niveaux immergés, dans lesquels notre petit gros moustachu fétiche doit nager. Les nouveaux graphismes en relèvent vraiment l'intérêt ; en revanche, on regrettera que la sauvegarde le rende un peu plus facile que sur NES, mais bon, pas de quoi fouetter un chat !



Voici le nouveau look de Mario II.



Monde Lego sur Super Nintendo, pas mal, non ?

SUPER MARIO BROS II

Allons droit au but : historiquement, **Super Mario Bros II** n'est pas un vrai Mario ! À l'origine, il s'agit d'un jeu qui s'appelait **Doki Doki Panic** au Japon. C'est Nintendo of America qui en a juste modifié les personnages et quelques éléments pour en faire le deuxième volet des aventures de Mario. Ce qui explique qu'il est assez différent des autres de la série. Le schéma classique du level/boss de fin est ici quelque peu modifié. Tout d'abord, vous pouvez jouer avec **Mario** et **Luigi**, mais aussi avec la princesse **Toadstool** et **Toad**. Chacun a sa personnalité. Ainsi, par exemple, la princesse saute beaucoup plus loin que les autres (même que c'est la préférée des fans de Mario II). Et là n'est pas la seule différence, car les personnages n'éliminent pas leurs ennemis en leur sautant dessus comme le fait Mario dans les autres aventures. Non, ils s'en saisissent à bout de bras pour les jeter à terre. Voilà qui perturbe. De même qu'ils attrapent des ennemis, ils peuvent aussi arracher les brins d'herbe qui tapissent le sol, pour s'en servir, entre autres, d'armes. Mais parfois, certains brins cachent un flacon de potion. Lorsque l'on jette cette fiole, elle fait apparaître une porte. Celle-ci mène dans le monde négatif de Mario II (que l'on peut aussi décrire comme l'envers du décor). Et c'est dans ce monde négatif que l'on trouve les fameux champignons de Mario, mais qui n'ont plus du tout le même rôle. Le but du jeu consiste donc à retrouver les flacons pour ouvrir une porte au bon endroit (là où se trouve un champignon), puis à finir le monde en éliminant le mini-boss de fin de niveau. Je vais vous avouer que moi qui suis pourtant l'un des plus grands fans de Mario de la terre, j'aime pas trop ce Mario II. Il est moins intuitif, plus confus que les autre. Et même si les graphismes ont nettement été améliorés sur la Super Nintendo, il garde ce **côté ambigu** qui plaît à beaucoup, mais en repousse tant d'autres. Enfin bref, l'avoir sur cette compil est quand même

La fameuse sélection des personnages de Mario II.

La Super NES permet d'avoir deux profondeurs de décor.

Maintenant, les cactus ressemblent à de vrais cactus.

L'envers du décor !

une bonne chose, puisque cela permet de l'ajouter à son tableau de chasse, même si l'on n'y prend pas le même plaisir que dans les autres.

SUPER MARIO BROS III

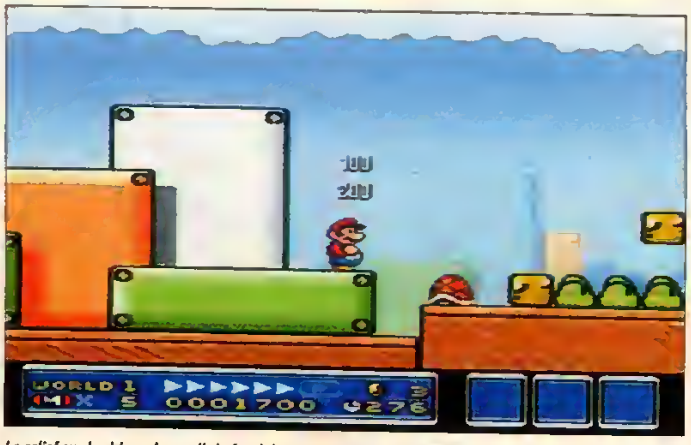
Alors là, on sort les mouchoirs tant on attaque la séquence émotion de ce test. Super Mario III, déjà sur NES, était LE Mario de référence. Encore aujourd'hui, j'en arrive à me poser la question du choix du meilleur Mario entre le III sur NES et le IV sur Super Nintendo. Et je peux vous dire que la réponse n'est pas aussi tranchée que ça ! Alors, quand on voit Mario III débarquer sur Super Nintendo, y a de quoi se poser encore plus de questions ! Faut dire qu'il a tout pour plaire : il est long, long, long, comme un rouleau de papier-toilette Lotus (**huit mondes de sept à neuf levels chacun** !), et il est d'une beauté, d'une richesse et d'une jouabilité comme aucun autre jeu ne peut se vanter au monde. Nintendo ne s'y est pas trompé, puisque c'est dans Super Mario All Stars qu'il y a les meilleurs graphismes. Ils sont si poussés, d'ailleurs, qu'ils sont même meilleurs que ceux de Mario IV. Le monde du Désert, le monde des Glaces, le monde des Géants, le monde des Nuages, ils ont tous été refaits dans des couleurs, des tons et dans un style particulièrement acidulés. On retrouve avec bonheur la combinaison de Mario Castor qui lui permet de voler sur de courtes distances (ou plus loin s'il chope la bonne option), mais aussi les trois flûtes bien planquées dans leur warp zones, qui permettent d'accéder directement au monde que l'on désire. Et si vous voulez vraiment succomber à une extase visuelle, je vous conseille de faire un petit tour dans les châteaux et sur les vaisseaux de fin pour admirer les décors avec double ou triple scroll et des dégradés en 256 couleurs à tomber par terre (sans oublier les effets de transparence). En revanche, même remarque que pour Mario I : une grande partie de l'intérêt de Mario III résidait dans son niveau de difficulté assez élevé, mais la présence des sauvegardes en gomme un peu l'effet (mais ça évite de laisser la console allumée pendant des jours entiers, donc ce n'est pas si mal !). Et pour être franc, sans Yoshi et la cape, Mario IV aurait du mal à lutter contre ce Mario III spécial Super Nintendo.

C'est sur Mario III que la différence se fait le plus

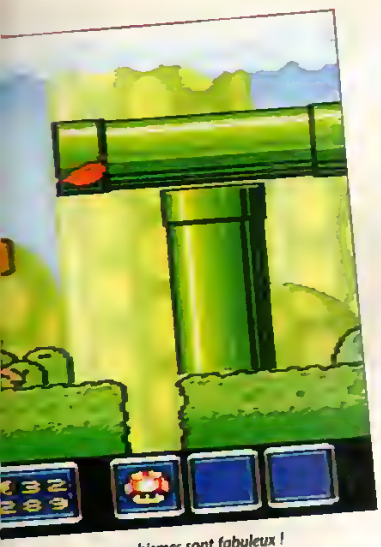
Une intro tres colorée.

SUPER MARIO AND THE LOST LEVELS

Ce jeu est totalement inédit par chez nous. En fait, il s'agit du vrai Super Mario


Le relief sur les blocs, le scroll de fond, les nuages... C'est bô, hein !

Le monde des Géants version Super Nintendo.


dez comme ces graphismes sont fabuleux !

ment à petits pas. En clair : **un bonus providentiel** qui vous aidera, j'en suis sûr, à vous surpasser...

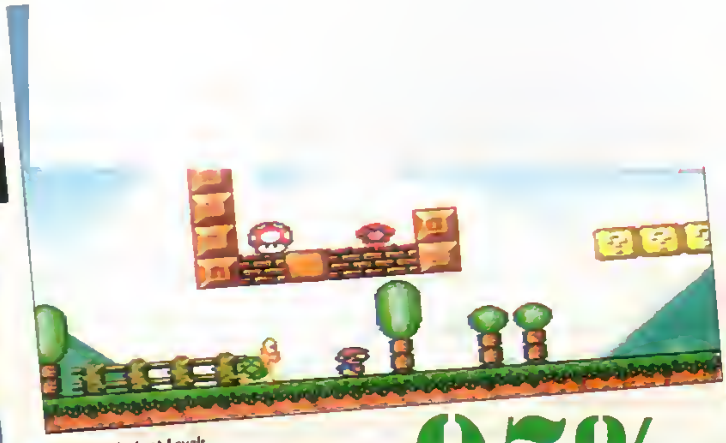
100 MILLIONS DE MARIO, ET MOI, ET MOI...

Au final, nous ne pouvons être que comblés de cette **compilation**, célébrant, je vous le signale, la 100 millionième cartouche de Mario vendue dans le monde (record toutes catégories, et loin devant, pour un jeu vidéo !). Nous retrouvons intacts (les

Les bonus stages relookés.

II, mais qui n'est jamais sorti hors du Japon (sans doute parce qu'il ressemble trop à Mario I). Le voici donc sous le nom de Lost Levels (**Les Niveaux Perdus**) en guise de cadeau bonus dans cette compilation. On pourrait le décrire comme un Mario I hyper dur. D'ailleurs, Nintendo le recommande surtout pour les fans de Mario qui ont terminé tous les autres et qui veulent s'attaquer à un challenge de taille. Ce qui est le plus étonnant, c'est que lorsqu'on le regarde comme ça, rapidement, on n'a pas l'impression qu'il est particulièrement difficile. Mais en y jouant, on se rend compte que l'on butte sur certains passages et que l'on ne progresse que lente-

Les trempiins sont un peu spéciaux dans Lost Levels...


Le début du Lost Levels.

Les Airwings sont agrémentés d'un effet de transparence sympa.. L'ambiance y gagne

97%

SUPER MARIO ALL STARS

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 96 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 99 %
- Player fun : 99 %

A B C D E F

« Sho Ryu kick ! »

Il aura fallu une petite année pour que le plus célèbre des jeux de combat ait une suite. L'attente fut longue, mais le résultat — ô combien réussi — en valait vraiment la peine. Gros plan sur le Street Fighter nouvelle formule.

Street Fighter n'est pas seulement un jeu, c'est une légende. Adulé par des milliers de joueurs, il constitue la référence ultime des jeux de baston. Son succès a commencé avec les versions arcade bien évidemment, et les fous furieux qui ont passé des heures le dos courbé sur les machines de café ne se comptent plus. Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II' (prononcez « prime »), Street Fighter II Turbo Hyper Fighting... Les versions, toujours plus réussies, se sont suivies avec le même enthousiasme qu'au premier jour.

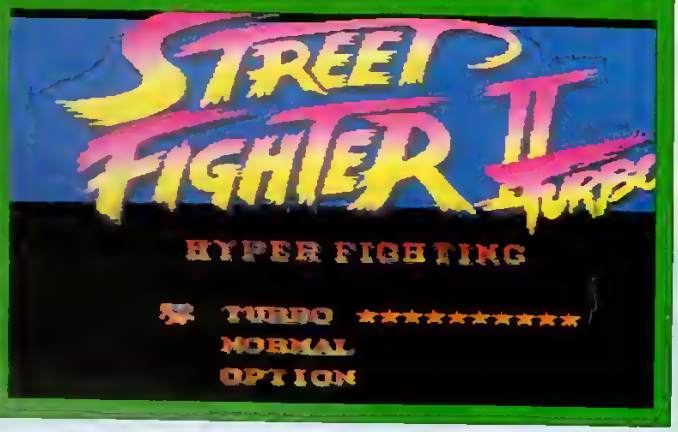
Pour adapter un tel jeu sur console, il fallait faire appel aux programmeurs les plus compétents. En l'occurrence les gens de chez Capcom, qui sont eux-mêmes à l'origine des versions arcade. C'est ainsi que SF II sur Super Nintendo, SF II' sur NEC, SF II' Special Champion Edition sur Megadrive et maintenant SF II Turbo sur Super Nintendo ont vu le jour. Je n'ai qu'une chose à dire : « Merci monsieur Capcom, je vous aime, je vous adore, je prie pour que vous alliez toujours bien, je ne vous remercierai jamais assez, je me mets à plat ventre et vous baise les pieds, je... »

L'HISTOIRE EST UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

À première vue, SF II Turbo n'a pas l'air si incroyable que ça. On pourrait penser que c'est juste un SF II un peu relooké. Erreur. Il y a de grandes différences entre les deux. Évidemment, on retrouve les mêmes personnages, mais cette fois, ils ont l'air beaucoup plus méchants. Fini les gueules d'amour auxquelles on avait droit dans le premier SF II. Cette fois, c'est à de vrais killers que nous avons affaire. En plus, ils disposent tous de nouveaux coups et pouvoirs spéciaux. Et puis n'oublions pas les boss avec lesquels on peut enfin jouer. Depuis le temps qu'on attendait ça...

LE CHEAT MODE

Il existe un cheat mode dans SF II Turbo qui permet de porter le nombre d'étoiles du turbo jusqu'à dix. Le jeu va alors à trois cents à l'heure. Voici la manipulation à effectuer : bas, R, haut, L, Y, B, X et A. C'est effectivement la même qu'avec l'ancienne version (vous vous souvenez, pour pouvoir jouer avec le même perso), mais cette fois il faut la faire avec le paddle n° 2 lorsque le mot « Turbo », à la présentation, défile sur l'écran.



LES NOUVEAUX COUPS ET POUVOIRS SPÉCIAUX

Coup de genou de Ryu.

Hurricane kick en l'air.

Coup de genou de Honda.

Le pouvoir de Honda se décompose en deux mouvements : l'envol...

... et la retombée.

Coup de genou de Chun Li.

Whirlwind kick en l'air.

Boule d'énergie de Chun Li.

Coup de genou de Guile.

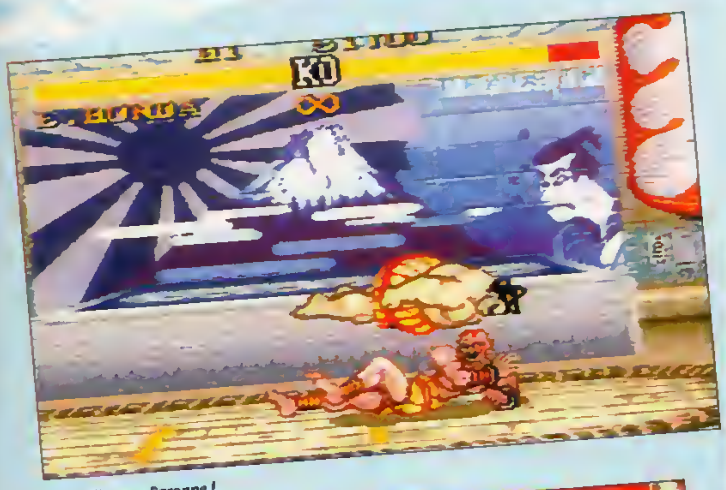
Coup de coude de Guile.

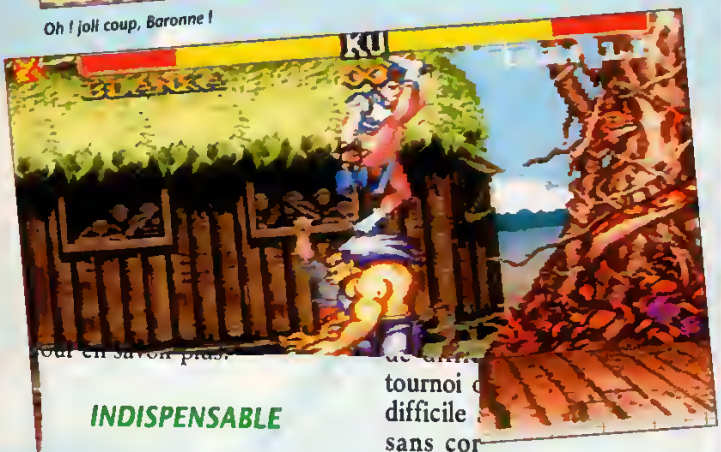
Rolling attack la verticale.

Nouvelle prise de Zangief.

Téléportation de Dhalsim...

... qui se rematérialise derrière son sosie.


Oh ! joli coup, Baronne !



INDISPENSABLE

Avec ses graphismes et ses sons améliorés (bruits d'applaudissements, barrissements d'éléphants chez Dhalsim...) sa jouabilité dans sa cartouche. Évidemment, il n'a pas grand intérêt puisque cela

tournoi difficile sans cor nages ma le s'adapt que vous urement et simple souvent uer à l'ancienne version, sans les nouveaux coups et avec son ignominieuse lenteur. Seul avantage, vous pouvez donner votre vieille cartouche de SF II sans regrets (c'est ce que j'ai fait). Beaucoup plus intéressant, le mode « turbo » est celui qui vous propose toutes les nouveautés déjà citées. Sa particularité la plus intéressante est la possibilité de modifier la vitesse du jeu. Symbolisée par un certain nombre d'étoiles, il vous suffit d'en sélectionner une, deux, trois... et le jeu ira de plus en plus

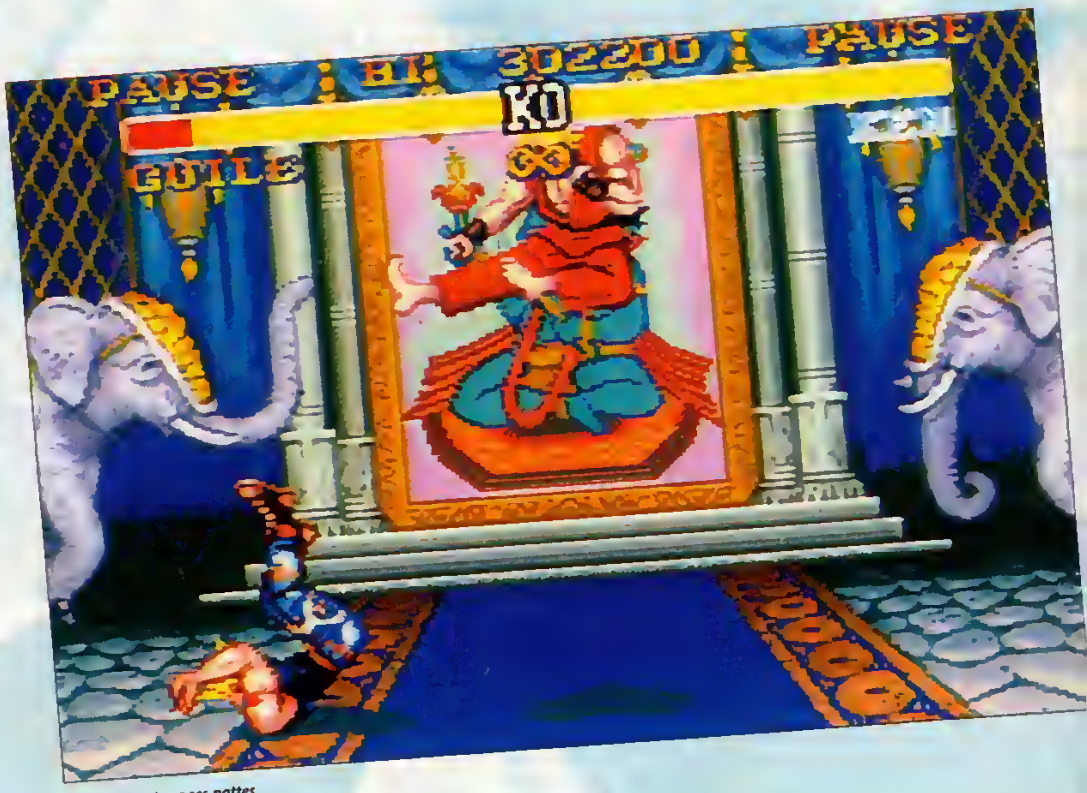
LES BOSS

On peut enfin se mettre dans la peau de Bison, Balrog, Sagat ou bien Vega. Cela faisait longtemps que vous en rêviez, n'est-ce pas ? Allons, ça y est, le rêve devient réalité. Ne vous retenez plus. Les griffes de l'Espagnol, les poings du boxeur noir américain ou le corps enflammé du général soviétique sont désormais à votre portée.

vite. L'idée est beaucoup plus qu'excellente : elle est véritablement géniale !

LE JEU DE COMBAT PAR EXCELLENCE

Grâce à sa vitesse, aux nouveaux coups et à la possibilité de jouer avec les boss, les combats prennent **une nouvelle dimension.** Jamais un jeu de baston n'avait été aussi vite et aussi fort ! L'ancienne version, à côté, paraît obsolète. Il faut signaler également qu'avec SF II Turbo **on réapprend à jouer.** Bien sûr, on retrouve les mêmes automatismes qu'avec le premier SF II, mais les différences sont assez importantes pour que l'on soit obligé de se remettre à s'entraîner sérieusement. Un des aspects les plus intéressants de SF II Turbo, c'est qu'il vous permettra de réaliser des enchaîne-



Guile se remet sur ses pattes.

RYU/KEN : LES DIFFÉRENCES

Contrairement au premier SF II, Ryu et Ken possèdent cette fois des capacités vraiment différentes. Ainsi, le Dragon punch de Ken se révèle d'une plus grande amplitude que celui de Ryu. Il va bien plus loin. En ce qui concerne le Hurricane kick, il faut savoir que Ryu, lorsqu'il l'amorce (au tout début, pendant une demi-seconde), est invincible. Rien ne peut le toucher. Autre particularité : quand le Hurricane de Ryu touche un adversaire, celui-ci est violemment repoussé. Lorsque c'est celui de Ken, l'adversaire reste debout et se prend trois coups d'affilée. Enfin, les caractéristiques des boules d'énergie de Ryu (rapides ou lentes) sont renforcées. Autant de petits détails qui comptent beaucoup lors des combats.

Le Dragon punch de Ken...

... et celui de Ryu

Le Hurricane kick de Ryu élevé Ken

Avec celui de Ken, Ryu reste debout

Dans un duel à la boule d'énergie, c'est Ryu qui a l'avantage.

Ryu commence juste un Hurricane. La boule d'énergie plus de Ryu

« VAS-Y, ENCHAÎNE ! »

Un des aspects les plus intéressants de SF II Turbo, c'est qu'il permet de réaliser des enchaînements qui détruisent littéralement l'adversaire. Un enchaînement, lorsqu'il est correctement réalisé, est une suite de coups complètement imparables. Lorsque vous vous en prenez trois ou quatre d'affilée, votre top prend bien évidemment une claque monstrueuse. Mais avant de savoir les maîtriser, il faudra vous entraîner sérieusement. En voici quelques-uns.

Chun Li attaque en lançant un grand coup de pied...

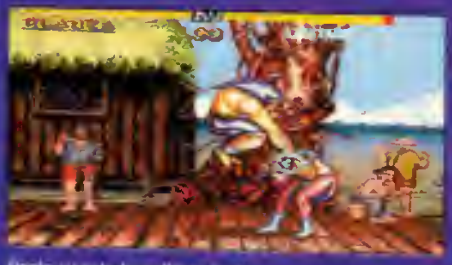
Arrivée à terre, un coup de pied moyen...

... et elle s'apprête pour une projection.

Ryu saute en prend coup de pied...

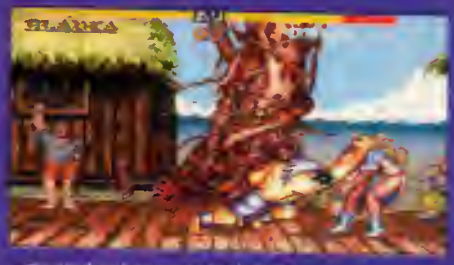
... monte en suite...

... et termine par une boule d'énergie.



Blanka rés mère les galets en feront...

... coup de petite moyen...

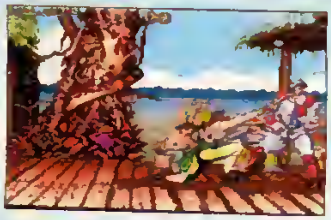


... et coup de pied moyen est le boutisant.

ments à une vitesse impressionnante (histoire de vous écœurer). Croyez-moi, c'est très important. Depuis que les petits jeunes de chez *Banzzaï* sont venus ici me ridiculiser (rhhaaa ! je les hais !), j'en sais quelque chose. Référez-vous à l'encadré « Vas-y, enchaîne ! » pour en savoir plus.

INDISPENSABLE

Avec ses graphismes et ses sons améliorés (bruits d'applaudissements, barrissements d'éléphants chez Dhalsim...), sa jouabilité monstrueuse, sa vitesse modifiable, ses nouveaux coups et sa diffi-



Avec le turbo, on peut jouer avec les boss !

culté hallucinante (au niveau de difficulté 8 turbo 10, le tournoi devient vraiment très difficile à remporter, surtout sans continue. Les personnages manipulés par le conso le s'adaptent en effe que vous faites et vo souvent des encha meurtriers), SF II un jeu vraiment i sable. Les fans de l'ancien SF II se feront un devoir de l'obtenir, et les autres, sauf les réfractaires à toute forme de violence, seraient bien avisés d'en faire autant. Le meilleur jeu de baston de la planète, c'est celui-ci. ■

Chris, Street Fighter déchu (mais bon, faut bien faire avec...).

Dhalsim dans des postures un peu inhabituelles.

98%

STREET FIGHTER II TURBO

- SUPER NINTENDO
- Genre : combat
- Graphisme : 97 %
- Animation : 99 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 99 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 99 %
- Player fun : 99 %

A B C D E F

Draw game. Il va falloir remettre ça !

Guile vient de se faire « dragon-puncher ».

Après plusieurs retards, SF II' est enfin sur Megadrive. Copie quasi conforme de son homologue sur Super Nintendo, elle est — en plus —, enrichie par quelques améliorations. On croit rêver !

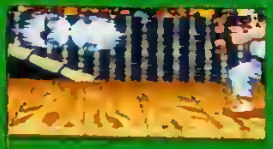
Hé, hé !... C'est drôle de voir comment deux géants comme Nintendo et Sega font tout pour avoir la meilleure version de Street Fighter II. Remarquez, tant mieux. C'est Mr Capcom qui a développé ce jeu sur les deux machines. Donc le résultat ne peut qu'être excellent. En plus, il a dû gagner deux fois plus de sous. Il doit être content. Et si Mr Capcom est content, je le suis également. La grosse surprise vient du contenu de ce SF II' sur Megadrive. En effet, d'après le titre, on devrait seulement avoir droit à la version II' qui existe en arcade. Ça paraît logique. Eh bien non, c'est carrément la version Turbo Hyper Fighting qui nous est offerte. Exactement comme sur Super Nintendo. Était-ce prévu au départ ou bien Sega, alarmé par la qualité de la version SNES, a-t-il décidé de contre-attaquer avec les mêmes armes ? Je ne le sais pas, mais tout ce que je peux dire en tout cas, c'est que c'est une excellente chose. Les possesseurs de Megadrive, de cette façon, ne sont pas lésés.

LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

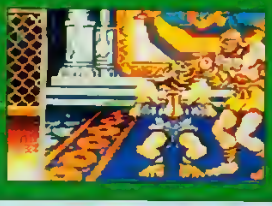
Inutile de revenir sur l'histoire de Street Fighter II. Ce qui nous intéresse mainte-

SUR LE VIF

Voici quelques photos qui nous montrent certains personnages de face. Comme vous pouvez le remarquer, ils ont souvent l'air grotesque dans leur posture. Surtout lorsqu'ils sont accroupis.



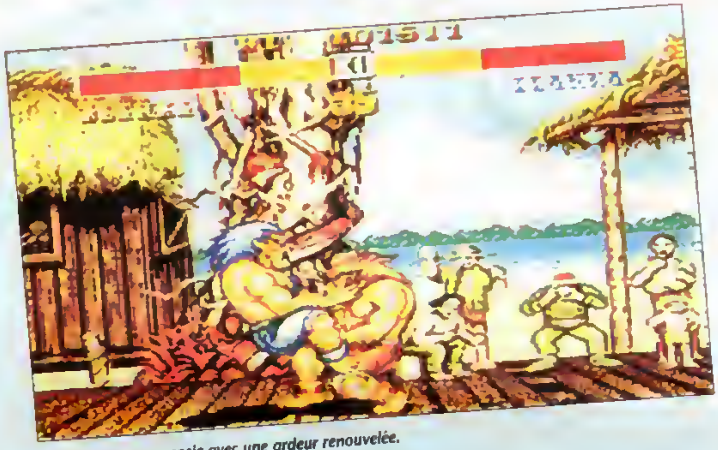
à la boule d'énergie, c'est Ryu bae.



LE DEUXIÈME

En plus du mode « tournoi » original, contre l'ordinateur, il e contre un ami (qui ne le sera vite plus). Chacun choisit le c Une idée neuve comme on aim

nant, c'est de savoir ce que vaut exactement cette version Megadrive. Eh bien elle est excellente. Sur une cartouche de 24 mégas (quatre de plus que le SF II de la Super Nintendo), elle réunit de nombreuses qualités : nouveaux coups et pouvoirs spéciaux, possibilité de jouer avec les boss, mode « hyper » (pour régler la vitesse du jeu)... tout y est. On peut seulement reprocher, au niveau de la réalisation, des graphismes quelquefois un peu pauvres en couleurs (mais la palette de la Megadrive ne permet pas des miracles. Heureusement, les couleurs sont plutôt bien choisies). Par contre, les graphismes sont encore plus fidèles à l'arcade que dans la version Super Nintendo. Par exemple, chez Ryu, un croissant de lune est visible dans le ciel nocturne (alors que sur le SF II Turbo, il n'y est pas). Pour les plus pointilleux, signalons qu'il manque toujours un palmier chez Sagat et que seuls deux éléphants sur trois sont présents chez Dhalsim. Mais ce sont là des détails sans importance. Toujours pour les reproches (rassurez-vous, c'est le dernier), il faut bien avouer qu'au niveau sonore, la Megadrive est loin de nous proposer une musique de qualité CD. Les différents thèmes, s'ils restent reconnaissables, ont quelque peu soufferts. Même chose en ce qui concerne les voix digit. Enfin, ce n'est pas une catastrophe, mais quand même...



Blanka croque son sosie avec une ardeur renouvelée.

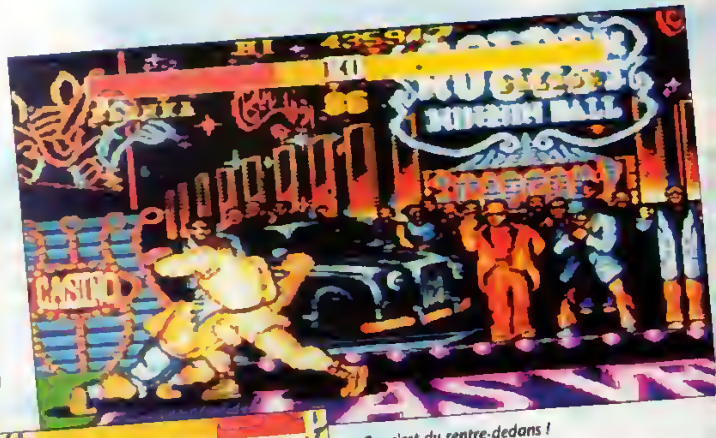
Ça y est, Chuchun peut tenir tête à Ken avec ses boules d'énergie.

ILS ONT CONSERVÉ L'ÉLÉMENT LE PLUS IMPORTANT !

Le plus important dans tout ça, ce ne sont ni les sons ni les graphismes, mais la jouabilité. Et pour notre plus grand bonheur, elle est complètement conservée. La prise en main s'effectue hyper rapidement et vous pouvez enchaîner un adversaire à loi-

En amorçant son envol, Honda passe au travers de la boule de Ken.

Eh oui, avec SF II', pas besoin d'effectuer une manip avec votre paddle. Dès le premier menu d'options, vous pouvez monter le nombre d'étoiles de l'Hyper Fighting à 10. Plus loin, à l'écran du select stage, vous avez également la possibilité d'activer les pouvoirs spéciaux des personnages sélectionnés. Cool, non ?

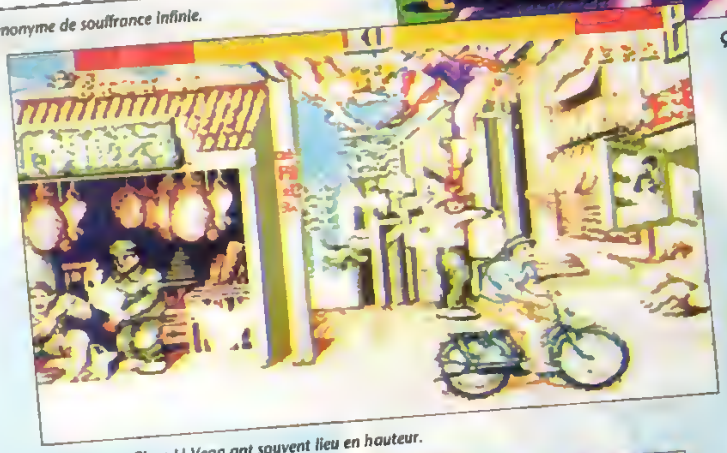


Tomber dans les bras de tonton Zangief est synonyme de souffrance infinie.

Ça c'est du rentre-dedans !

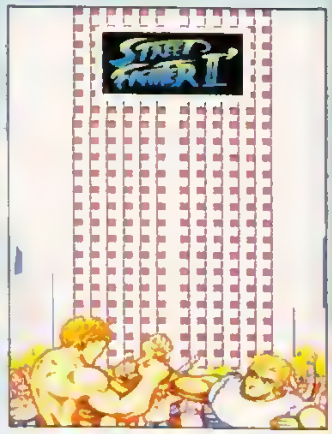
sir. Le problème vient évidemment du paddle d'origine, qui ne comporte que trois boutons au lieu des six nécessaires à ce jeu. Appuyez sur start pour interchanger coups de poing et de pied, ça va cinq minutes, mais bon... Heureusement, un paddle six boutons est commercialisé en même temps que SF II'. Un peu trop souple (je n'ai jamais tâté une croix de direction aussi molle), il ne me semble pas vraiment génial mais tient tout de même la route. Par contre, il est de taille vraiment réduite. Si vous êtes un pilier de rugby avec des mains en forme de battoir, vous allez sûrement avoir du mal à l'utiliser. Pour les autres, pas de problème.

Pour revenir au jeu, j'ouvre une petite parenthèse — également valable pour la version Super Nintendo — concernant le niveau de difficulté le plus élevé (le niveau 8, vitesse 10). Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous allez vous rendre compte qu'il effectue des choses tout à fait irréalisables (Guile lance deux Sonic boom quasiment à la suite ou fait son Flash kick alors qu'il ne s'est pas baissé, Ryu est presque intouchable



Les combats Chun Li-Vega ont souvent lieu en hauteur.

Hop ! juste au-dessus de la bouboule



Ce SF II' est le seul qui propose une présentation identique à celle l'arcade. Deux combattants s'affrontent et, à la première mandale, un scrolling vertical vous amène jusqu'en haut du building où l'on découvre le titre du jeu.

LES STAGE BONUS

Défoncer une voiture au Dragon punch, la classe !

Avec la possibilité d'utiliser le Hurricane en l'air, on peut casser du mur sans effort.

Sympa l'électricité de Blankette pour exploser le tonneau.

PAS IDIOT, LE PRÉHISTO !

Chuck Rock ne se contente pas de faire appel à vos réflexes. Certains passages sollicitent votre jugeote. La preuve par l'exemple : ici, vous vous retrouvez face à une série de pointes qui vous empêchent de passer. Il y a bien quelque chose sur la plate-forme mais celle-ci est inaccessible. Tiens, une banane par terre ? À coups de massue, poussez le fruit jusqu'à ce qu'il arrive sous le Wonder... heu, le singe aperçu au début du niveau (écran 1). Le pompte descend de sa branche. Poussez alors la banane jusqu'à la plate-forme inaccessible : notre pote le chimpanzé suivra le fruit (écran 2), une fois la bête à côté de la plate-forme, montez sur sa tête (écran 3) puis frappez sur la chose. Elle se transformera en une autruche (écran 4) suffisamment agile pour vous permettre de sauter par-dessus les pointes (écran 5).

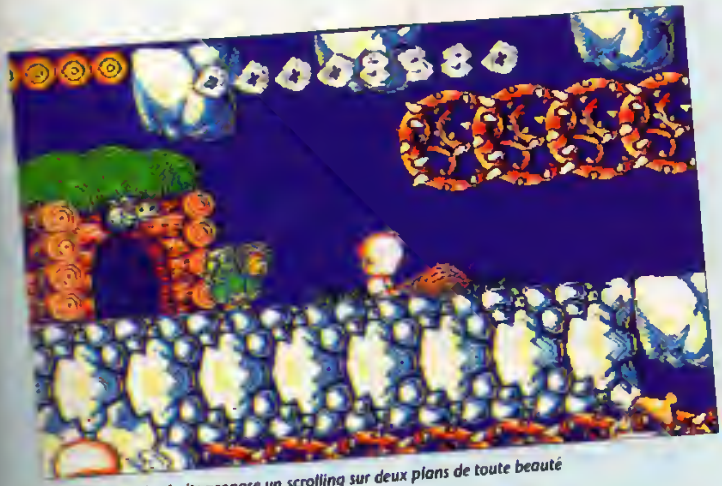
Écran 1.

Écran 2.

Écran 3.

Écran 4.

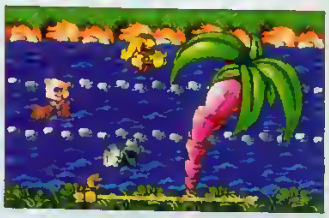
Écran 5.


La montagne des fruits propose un scrolling sur deux plans de toute beauté

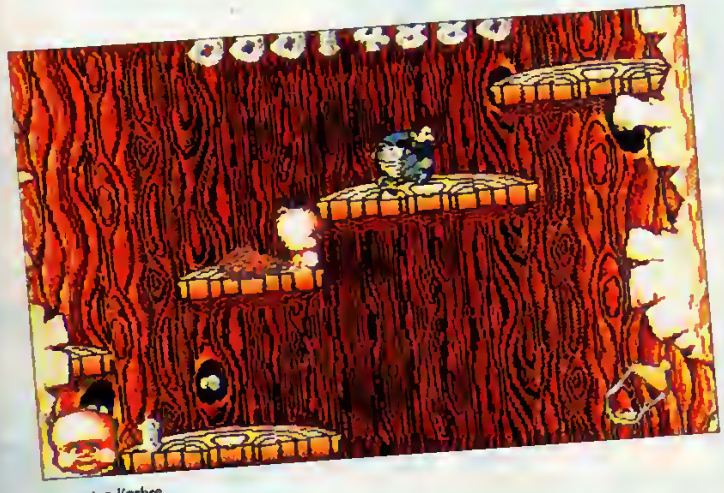
a fait la réputation de son père dans tous les troquets du Paléolithique. Heureusement, Chucky Jr se rattrape grâce au tournevis de l'homme prémoderne : **la massue**. Comme le dirait mon ami Bricolo Jack, c'est inouï ce qu'on peut faire avec un bout de bois comme ça. Ça sert aussi bien à parlementer (excusez-moi : à truicider les ennemis. On avait une haute opinion du dialogue à cette époque), à pousser des rochers afin de franchir certains passages ou à déclencher des mécanismes. Les rares neurones de notre bébé lui ont également appris qu'il valait mieux **utiliser des montures** plutôt que d'user ses petits pieds, ce qu'il fait le plus régulièrement possible.

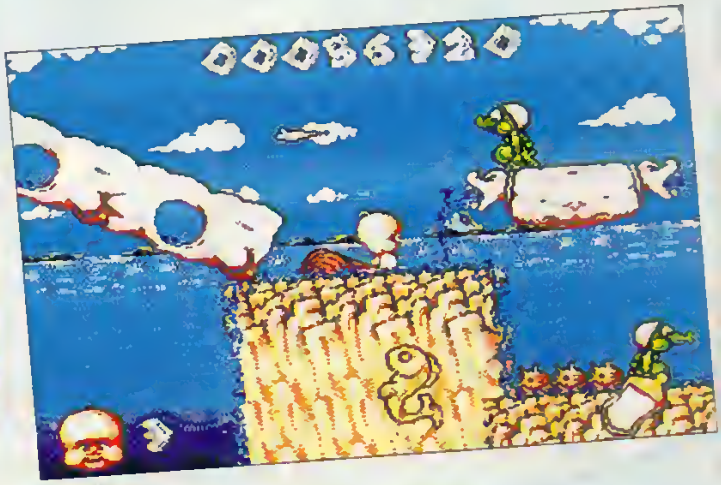
ILS SONT BEAUX MES BOSS

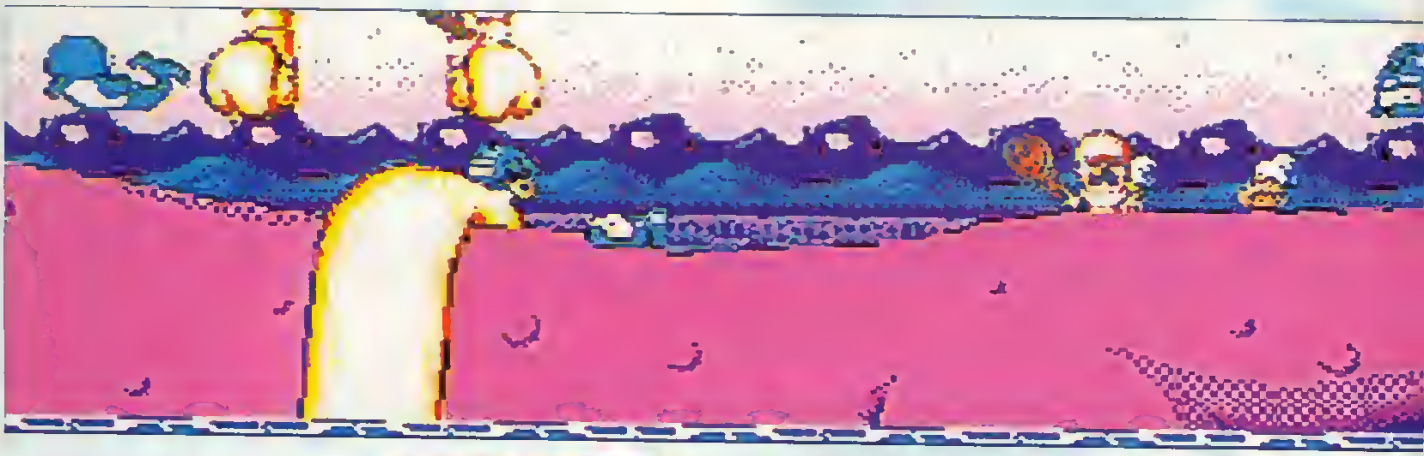
Comme le veut la tendance, Chuck Rock se démarque de la structure répétitive « niveau-boss ». Vous ne croiserez donc pas un monstre à la fin de chaque niveau. Ça risque de déplaire aux puristes mais, personnellement, je préfère : on a plus de surprise lorsque l'on tombe inopinément sur une de ces grosses bêbêtes. **Virgin** a préféré la qualité à la quantité : les streumons sont assez géants, dans les deux sens du terme. Occupant allègrement les trois quarts de l'écran, ils bénéficient en plus d'un graphisme fabuleux. Pieuvre géante, **dinosaure en folie**.


Une course vous permet de récolter des « continue ».

Il a fumé le streumon ?


Remontez l'arbre.


Surfing in the USA.



Un des grands moments du jeu : l'escalade d'un arbre qui s'enfonce dans la lave.

œuf qui se transforme en oiseau, crabe géant et même robot artisanal en final, c'est plutôt grandiose, et en plus très drôle. L'une des caractéristiques les plus attrayantes de Son of Chuck provient de l'humour ravageur qui saupoudre la partie : les adversaires sont délirants (prix personnel d'Iggy aux crocodiles équipés d'un bonnet de bain, aux surfeurs préhistoriques et, surtout, aux bergers exhibitionnistes) et les anachronismes innombrables. Tomber

Petit œuf est devenu méchant oiseau.

LA JUNGLE EN FOLIE

Dans le genre « folle totale », on a rarement vu pire que les persos de Son of Chuck. Morceaux choisis.

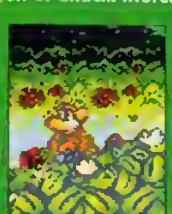
Préhisto « normal ».

Gros costaud.

Préhisto déguisé en dinosaure.

Yuli Brinet.

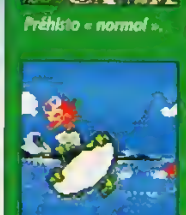
Créature des poubelles.



Chimpanzé.

Plante carnivore.

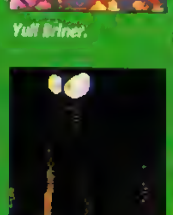
Crocodile.



Surfeur.

Canard.

Danseuse.



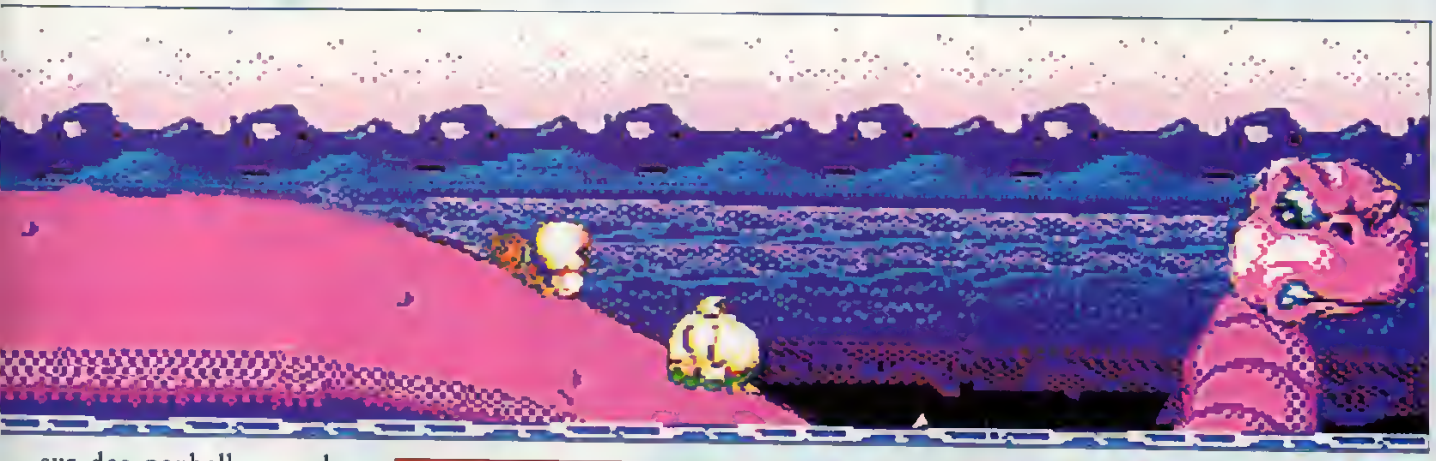
Troglodyte.

Préhisto au lance-flammes.

Père Noël.

Grosse Bertha.

Oiseau.



sur des poubelles ou des lignes téléphoniques au beau milieu d'un décor d'avant l'industrialisation, atterrir dans un égout ou une usine de voitures après une rencontre avec un dinosaure font partie des charmes de Son of Chuck.

LUCKY ? UNLUCKY !

Les plus fins observateurs remarqueront qu'un personnage [illegible] dans le jeu. Il a été tout simplement oublié par un [illegible] du premier niveau, cramer les [illegible] si ce n'est à ajouter une [illegible]

UNITED COLORS OF CHUCK ROCK

Qui a dit que la Megadrive n'était pas une machine de pointe que je lui casse la tête à coup de massue ? **Les graphismes pètent de couleurs** : trop même parfois, le résultat s'avérant de temps en temps un peu chargé, pour ne pas dire confus. Mais bon, c'est une affaire de goût. Moi, des décors pareils me laissent sur le c... Faut-il vraiment que je vous parle de l'animation ? Un personnage qui prend des mimiques irrésistibles, des scrollings hallucinants, des sprites gigantesques animés sans le moindre ralentissement, c'est parfait. Accrochez-vous, ils sont même parvenus à inclure des **effets spéciaux** : spot de lumière et même imitation de zoom lorsqu'un oiseau gigantesque arrive d'un bout à l'autre de l'écran. Et je ne vous parle pas de certains passages comme le niveau dans lequel vous montez au sommet d'un arbre qui s'enfonce dans la lave et qui est un des plus impressionnants jamais vu dans un jeu de plate-forme. Il n'y a que la **bande sonore** qui me laisse un peu sur ma faim. Correcte, elle dénote au milieu de ce festival visuel. Une réalisation béton, un perso adorable, une bonne dose d'humour, et si Son of Chuck était tout simplement **indispensable** parce qu'il est excellemment bon à jouer ? Varié, bourré d'idées (comptez-en plusieurs par niveau) et jouable, Son of Chuck a la faculté de scotcher n'importe quel amateur de plate-forme à sa console. Et après des heures en tête-à-tête avec le rejeton de Chuck, un seul mot peut lui venir à l'esprit : « Hugh ! » ■

Igghhy, a rajouté deux « h » pour se mettre à la mode préhistorique.

Renvoyez-lui ses projectiles dans l'œil.

Autre tableau de bonus : sculptez un Chuck dans la pierre pour obtenir un « continue ».

90%

CHUCK ROCK II : SON OF CHUCK

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 96 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F

JE M'ABONNE...

1 an = 11 numéros 280 F* au lieu de 308 F

(*Tarif étranger et DOM TOM : 379 F)

... et je bénéficie des avantages *Player One* :

1 • *Player One* directement chez moi pendant un an.
2 • 28 F d'économie, soit un numéro gratuit.
3 • La garantie du tarif pendant un an.
4 • Le cadeau du mois.

je choisis mon cadeau d'abonnement*

1/ Le classeur + le fourre-tout bandeau GAME BOY™
classeur 4 anneaux, format A4,
fourre-tout nylon, intérieur PVC.

2/ Coffret compas HOOPLA
6 pièces : 1 compas laiton, 1 compas balustre, 1 étui avec mine de rechange, 1 raccord à encre, 1 pointe sèche, 1 manche plastique porte raccords.

3/ Agenda scolaire CELA ET VIA
200 pages, format 22 x 15 cm, 2 jours par page.

*Offre valable jusqu'au 10 novembre 1993, le cachet de la Poste faisant foi.

Bon à découper au à photocopier et à renvoyer à : Player One - BP4 - 60700 SACY-LE-GRAND.
Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines.

❑ **Oui !** Je m'abonne à *Player One* pour 1 an au prix de 280 F (tarif étranger et DOM TOM : 379 F).
Je recevrai les 11 prochains numéros et le cadeau de mon choix.
❑ Je souhaite renouveler mon abonnement. Je recevrai 11 numéros de Player One et le cadeau de mon choix.
En cadeau d'abonnement, je choisis : ❑ Le classeur + le fourre-tout bandeau ❑ Le coffret compas ❑ L'agenda scolaire
❑ J'en profite pour commander .....reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure.
Je joins mon chèque de ..... à l'ordre de M.S.E.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Date de naissance : ..... Console(s) : .....
Signature obligatoire *(des parents pour les mineurs)* :

PO35

“Tirez des bulles de chewing-gum sur les Z bleus pour obtenir de nombreuses vies supplémentaires.”

C'est le genre de conseil que vous trouverez dans Nintendo Player.

Magazine officiel Nintendo, Nintendo Player, c'est 148 pages de plans complets, d'aides de jeux détaillées, de trucs et astuces sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy. **Inévitable** pour profiter au maximum de vos jeux du début à la fin !
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex. Tél. : 41 10 20 30.
Service abonnement : Paris : (16) 44 69 26 26. Province 44 69 26 26.

Les trois protagonistes du jeu sont la

L'homme chauve-souris nous revient dans des aventures placées sous le signe de la baston et de la mauvaise humeur. On savait déjà qu'il ne fallait pas lui marcher sur ses bat-pieds, mais là, il y va vraiment fort. Remarquez, en face, on ne se gêne pas non plus pour essayer de lui couper les ailes, à l'homme animal.

Tiré du film du même nom, Batman Returns en est une adaptation à peu près fidèle. Pour mémoire, rappelons un peu l'histoire du long métrage ! La ville de Gotham City, protégée par la ténébreuse chauve-souris, est un lieu relativement calme. Pas étonnant, les voyous se font rapidement bat-défoncer la tête et, donc, le taux de criminalité a tellement baissé que même les plus craintives grands-mères squattent les discothèques. En plus, Noël arrive et les esprits sont à la fête, alors... Alors justement, tout ne va pas si bien que ça. Un personnage mystérieux va bientôt faire son apparition. Son nom : Oswald Cobblepot. Rejeté par ses parents (remarquez, vu sa tronche, on les comprend), cet être difforme a passé son enfance dans les égouts, élevé par des pingouins (le truc classique, quoi). Sa totale aversion pour le genre humain le pousse à prendre le pouvoir de la ville. Il devient donc maire de Gotham grâce à de mirobolantes promesses (démagogie, quand tu nous tiens !). Un autre personnage, Catwoman, tient également un rôle important dans le film. D'abord indécise en ce qui concerne ses sentiments (ce n'est pas une femme pour rien...), elle va finir par s'allier au pingouin et devenir l'adversaire de Batman. Heureusement, par la suite, les choses s'arrangent. Voilà, le film repose sur cette simple trame. Le jeu suit à peu près sur les mêmes bases. Évidemment, de nombreux aspects du film sont négligés, mais Batman Returns (n')est (qu')un beat them up pur et

Vite Bruce, va enfiler ta combi !

CHATTE EN COLÈRE NE SE LAISSE PAS FAIRE

Catwoman est une adversaire que vous devrez affronter deux fois dans le jeu. Méfiez-vous d'elle, elle a plus d'un tour dans son sac.

Coup de fouet. Ça claque sec.

Catwoman est si rapide qu'en se déplaçant, parfois, elle semble se multiplier.

Attention à ses coups de pied vicieux (merci la coquille).

Hop ! essaie donc d'en faire autant, Batman.

ET TU TAPES, TAPES, TAPES...

L'homme chauve-souris possède une grande panoplie de coups. Il peut attraper et projeter ses adversaires...

... faire appel à un pouvoir spécial et tournoyer sur lui-même...

... enchaîner de méchants coups de poing et coups de pied...

... projeter des adversaires contre le mur...

... Il peut même se protéger (Il faut y penser)...

... et, fin du fin, il a la possibilité de prendre un vilain pour taper sur l'autre. Grandiose.

dur. Le côté psychologique est un peu négligé, mais ce sera pour une autre fois.

BATMAN : « TIENS, UN MÉCHANT ? » PAF !

Batman Returns ne vous retournera pas les neurones. Tout ce que vous devez avoir en tête, c'est d'avancer sans cesse et de ne laisser personne vous barrer la route. Un point c'est tout. Bon, cela ne veut pas dire pour autant qu'il ne faut pas réfléchir. Quand vous attrapez un gros vilain par le col, vous vous posez parfois une question : « Je lui mets un coup de tête ou je l'achève "à la main" ? ». Il faut dire qu'au niveau nombre de coups, notre bat-héros est blindé. Coups de poing, coups de pied, coups de tête... Les vilains en prennent pour leur grade. Et si ça ne suffit pas, Batman les attrape et les projette sauvagement par terre, ou bien encore il en prend un pour taper sur l'autre, ou alors... Mais jetez donc un œil sur l'encadré « Et tu tapes, tapes, tapes... », vous vous ferez une idée plus précise des capacités offensives du bat-personnage. Le plus extra en matière de jouabilité, c'est que pour effectuer tous ces coups, un seul bouton suffit. Vous n'avez qu'à modifier la direction pour changer de prise. L'ergonomie est over top. Et le plaisir de jeu aussi.

Haut dans le ciel, le signe de l'homme chauve-souris illumine la voûte celeste...

UN CERTAIN SOUCI DU DÉTAIL

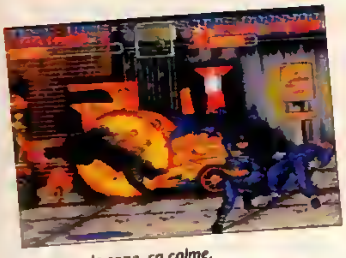
Mais, me direz-vous, Batman Returns ne serait-il donc qu'un de ces beat them up comme on en connaît tant,

Ça plane pour moi.

C'est ici que Batman devra faire preuve d'adresse et de sang-froid. Son bat-grappin doit bien accrocher et sa main ne pos trembler. Attention surtout aux différents ennemis et aux poutres enflammées qui tombe

dans lequel il faut jouer des pieds et des mains bêtement jusqu'à ce que mort s'ensuive ? Eh bien oui et non. Oui parce qu'il faut bien le reconnaître, l'intérêt de Batman Returns est assez limité. Non parce que même si on casse du vilain, ce n'est pas n'importe comment. D'abord, on l'a vu, l'homme à la cape noire dispose d'un arsenal de coups faramineux. C'est un gros avantage. Ensuite, le jeu regorge de petits détails qui prouvent qu'un effort réel a été apporté à sa conception. Ainsi, vous pouvez voir les méchants brandissant leurs épées, prêts à vous embrocher, boire de temps en temps au goulot d'une bouteille. C'est bien connu, boire un petit coup, ça donne du courage ! Autre subtilité bien appréciable, les ennemis peuvent se latter entre eux. Il suffit d'esquiver le tir d'un de ces pourris de lanceur de roquettes, si un adversaire se trouve sur la trajectoire, il bouffe le blast. Même chose pour les bombes au sol. Cool, non ? Et si cela ne ne vous convainc pas, sachez que vous pouvez attraper un ennemi et le balancer dans le décor. Ça c'est la preuve d'un souci certain du détail ! Si vous répondez non, je ne vous parle plus.

Hou ! le vilain ! Se cacher derrière une faible femme sans défense...

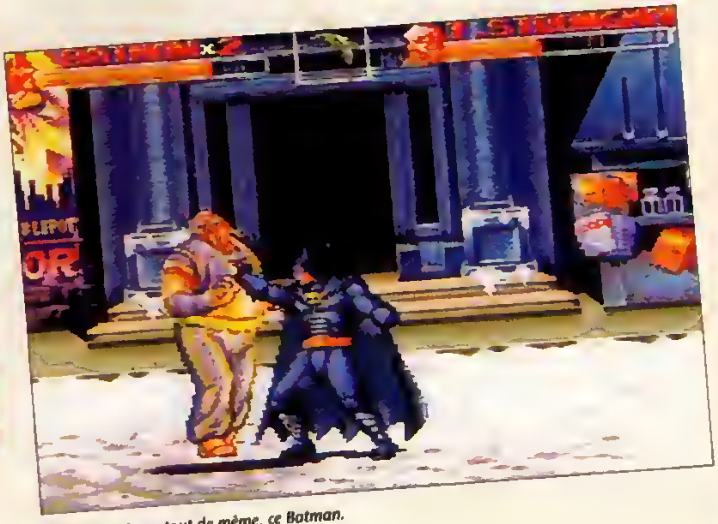


Un coup de cape, ça calme.

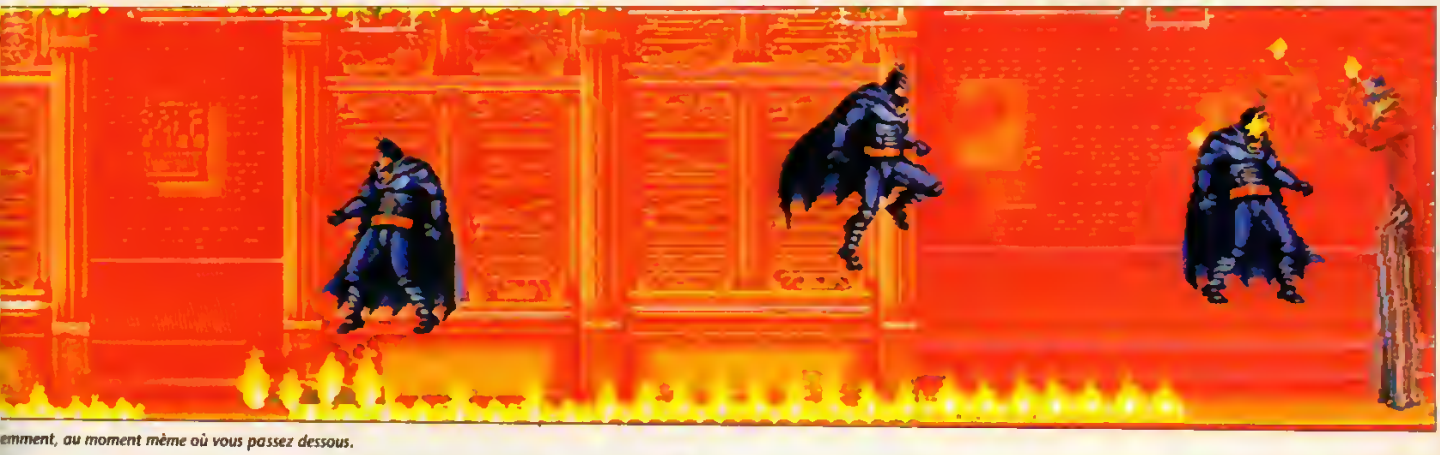
ET PUIS IL Y A AUSSI...

Mais ne croyez pas que Batman Returns se limite à la baston pure et dure. Certains passages différents du beat them up brisent heureusement la linéarité du jeu. Par exemple, Batman doit faire

Un petit coup de bat-grappin pour choisir l'étage ?



Il a de la poigne, tout de même, ce Batman.



emment, au moment même où vous passez dessous.

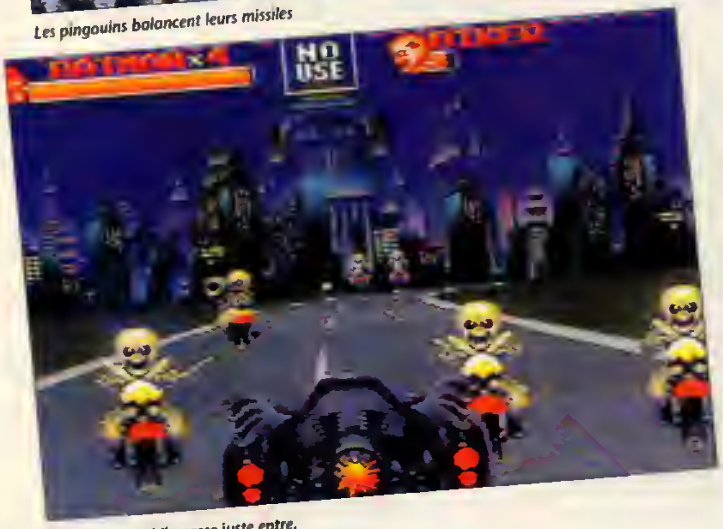
« Mon espace vital est réduit au minimum. Degage ! »

preuve de souplesse dans le poignet lorsqu'il se trouve dans une maison où le plafond et le sol sont en proie aux flammes. Il lui faut manier le **bat-grappin** à la perfection. Encore plus fort lorsqu'il est au volant de sa fameuse batmobile dans les rues de Gotham à 200 km/h. Cerné par les motards de la mort, il slalome au milieu des grenades et les bâtons de dynamite qu'ils balancent sur le bitume. C'est pas beau tout ça ? Allez, avouez que vous n'en espériez pas tant.

BILAN FAVORABLE

Batman Returns bénéficie d'**une réalisation hors du commun.** Tout a été peaufiné dans le moindre détail. Ainsi, des images digitalisées tirées du film viennent agrémenter les différentes phases de jeu et permettent de mieux comprendre l'histoire. Les graphismes sont de toute beauté. Les sprites sont énormes et se déplacent de façon fluide et rapide. Non, il n'y a rien à dire. Et puis **les décors sont vraiment géants.** Regardez les photos, elles parlent d'elles-mêmes. Au niveau du son, c'est encore du tout bon. La musique, qui reprend le thème du film, s'avère d'excellente qualité. Bref, on en vient à se demander si ce jeu a vraiment un défaut. Eh bien la réponse est non ! Mais, comme on l'a déjà dit, son intérêt est limité. Celui qui n'aime pas la baston bestiale laissera bien volontiers Batman Returns de côté. Par contre, pour les adeptes, c'est du tout bon. Quant aux fans de baston et de Batman, pour eux, c'est le nirvana. ■

Les pingouins balancent leurs missiles



Ouf ! la batmobile passe juste entre.

Miss Sapin de Noël est en mauvaise posture. Allez, je vais vous dire ce qu'il lui arrive : elle meurt.

Chris a déjà rencontré des demoiselles tout en cuir, mais ce n'étaient pas des catwomen.

89%

BATMAN RETURNS

- SUPER NINTENDO
- Genre : beat them up
- Graphisme : 97 %
- Animation : 94 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F

CONC

ROCKET
ADVEN

Pour en savoir plus Tape

OURS

KNIGHT TURES

POUR JOUER!! C'EST FACILE!!
RETROUVEZ LA QUESTION SUR TELEVISATOR 2
LE 13 OCTOBRE DE 9 h 20 à 11 h 20
EN ATTENDANT VOILA L'INDICE PLAYER ONE :
" ON S'Y BRÛLE LES DOIGTS"

Vous pourrez également retrouver toute l'actualité :
-Jeux vidéo, Ciné , BD, . . .ainsi que vos dessins animés préférés : JAMES BOND JUNIOR, FAMILY DOGS ET RETOUR VERS LE FUTUR.

A GAGNER

la version arcade de

LETHAL ENFORCERS

2e au 10e : 1 Jeu ROCKET KNIGHT ADVENTURES

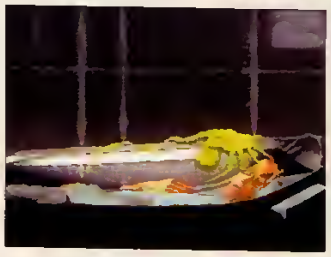
KONAMI

2 France

3615 PLAYER ONE

Ambiance malsaine, angoisse et sueurs froides : voilà ce qui vous attend sur le sol de Fiorina « Fury » 161. Une planète d'un genre un peu spécial où la peur est la première cause de mortalité !

Comme vous le savez tous, Alien 3, c'est d'abord un film. Histoire de se remémorer un peu l'histoire, voici un bref résumé du scénario. Alors que son vaisseau revient vers la Terre, le lieutenant Ripley (Sigourney « plus d'cheveux » Weaver) et son équipage sont en état de repos artificiel. Tout doit se passer pour le mieux lorsqu'un accident se produit. Un véhicule de sauvetage est immédiatement envoyé dans l'espace. Il atterrit sur la planète Fiorina 161. Après l'atterrissage,

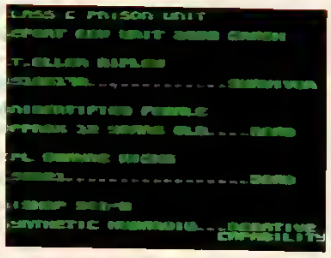


Sur le tube qui la protège au dans ses rêves, les Aliens assaillent constamment Ripley. Pauvre petite...

Ripley est la seule survivante du groupe. Enfin pas vraiment, puisqu'un Alien débarque en même temps qu'elle (décidément, ils sont coriaces). Les morts vont alors se multiplier. La belle lieutenant, aidée de malades sanguinaires (double chromosome Y oblige) qui se trouvent sur cette planète prison, va tout faire pour **éliminer le monstre** (surtout qu'elle-même en abrite un en son sein et... mais bon, il faut voir le film). Voilà, à peu de choses près, la trame du long métrage. Intéressons-nous maintenant au jeu qui s'en inspire.

ADAPTATION LIBRE

Alien 3, le jeu, s'inspire très librement du film. Ce n'est pas à un Alien que vous avez affaire, mais à une multitude. De toute façon, c'est simple : ne comptez que sur vous pour accomplir **différentes missions** : délivrer de pauvres prisonniers, réparer certaines machines, condamner certaines portes, nettoyer un endroit infesté d'Aliens, etc. Vous allez comprendre ce que signifie le mot « polyvalence ». Vous ressentirez également l'angoisse viscérale qui prend aux tripes. Pour mener à bien vos missions — un niveau en compte six ou sept qu'il faut enchaîner sans passer l'arme à gauche —, vous disposez de **trois armes différentes** : le fusil à impulsion



Le rapport apres le crash...

Le terminal est l'endroit a partir duquel...

Ces espèces de bulbe sont des nids d'Aliens. Grillez-les !

.. vous pouvez valider toutes les missions.

C'EST BON À SAVOIR

Dans les conduits d'aération, utilisez de préférence le lance-flammes. Son rayon d'action vous permettra de blaster avec plus de facilité les Aliens qui s'y promènent.

Ne croyez pas que tous les murs sont infranchissables. Certains vous laissent passer. C'est d'ailleurs indispensable pour parvenir à certains endroits. Alors n'hésitez pas à jouer les passe-murailles.

Surprise ! On peut aussi bien s'accrocher aux chaînes qu'aux échelles ! A priori, ce n'est pas évident car elles se fondent diablement bien dans le décor. C'est des malins ces programmeurs...

Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo, du lundi au vendredi à 18h15 (rediffusions à 0h15 et 8h15), et le Best Of : le samedi de 17h à 18h et le dimanche de 12h à 13h.

La Chaîne Musicale

Sur le Câble et CANALSATELLITE

Christian Dao

« Je vais t'anéantir, Sangoku !

— Je ne pense pas que tu en sois capable, Vegeta. — C'est bien ce qu'on va voir... KAAMEHAAMEEEEHAAAAA ! »

La série Dragon Ball Z a vu le jour au Japon, il y a maintenant sept ans. Après la télévision, c'est au tour de votre Super Nintendo de bénéficier d'une adaptation de la saga sous forme de jeu. Reprenant, épisode par épisode, les moments les plus marquants de toute la série, il vous plongera dans l'univers impitoyable de Sangoku, de ses amis, mais aussi et surtout, de ses pires ennemis. Tout au long de votre quête (si vous optez pour le mode « histoire »), vous affronterez tous les personnages du jeu. Certains se révèlent être des alliés fidèles et sûrs après des combats acharnés. Ce sera tout d'abord le cas de Piccolo ou de Satan Junior. Ce dernier s'allie à vous pour combattre l'infernal Vegeta. Si vous battez ensuite Vegeta, il devient également votre allié, et ainsi de suite jusqu'à l'innommable Cell, boss ultime qui n'aspire qu'à la destruction de Goku et de ses compagnons. Notez qu'au fur et à mesure que vous progressez, les personnages voient leurs pouvoirs augmenter. À tel point que certains, en l'occurrence tous les Saïdjines (Sangoku, Vegeta, Trunk et Sangohan), se transforment à nouveau...

UN ÉCRAN SPLITTÉ... ÇA DÉCOIFFE !

Par rapport à la majorité des jeux inspirés de Street Fighter II et compagnie, Dragon Ball Z offre une particularité importante. En effet, il n'est pas nécessaire de rester à proximité de votre adversaire pour l'affronter. Vous pouvez ainsi combattre à distance. Dès que vous choisissez cette option, l'écran se divise en deux. Chaque partie est attachée à l'un des deux joueurs. En fonction de la position des combattants, ces écrans permettent d'effectuer des rotations. Un radar indique alors au joueur la situation de son adversaire. Il prépare ainsi ses attaques ou ses déplacements en consé-

PLUS DE PARAMÈTRES QUE DANS STREET FIGHTER II !

Il existe différents modes de jeu qui proposent des menus spécifiques. Par exemple, si vous choisissez le mode « histoire », il vous est possible de jouer en aveugle en supprimant le radar et votre jauge. Vous pourrez faire de même en mode « combat », avec deux joueurs, ainsi qu'en « championnat ».

Le menu de commande pour les coups.

Le menu « option 1 » permet de configurer le paddle.

Le menu « option 2 » supprime le radar, la jauge et augmente le nombre de continue, etc.

Le menu « option 3 » détermine l'activation automatique des pouvoirs.

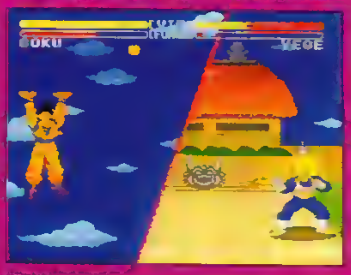
Voici la combinaison du « Kamehameha » : même Frizer ne s'avise pas de le prendre de face.

Quand Vegeta opère son « final flash », Cell ne peut éviter l'explosion, malgré son immense pouvoir. Normal ! Vegeta est en Super Saïdjine.

LE CHAMPIONNAT

Le mode « championnat » est vraiment très intéressant. Il offre la possibilité de se latter la tronche sans aucune retenue même à huit joueurs. C'est fort appréciable pour régler quelques comptes : « Chris, lâche SF II et viens te faire latter sur DBZ ! » Chacun choisit son personnage et la console détermine au hasard les diverses rencontres avec la plus grande objectivité (mon œil !). Ainsi, dès les quarts de finale, on peut savoir quel est le meilleur des huit personnages.

Second quart de finale : Goku contre Vegeta.



Ça cataclysme dur dans les demi-finales.

Trunk ou N° 20, lequel des deux l'emportera ?

Un coup qui fait mal.

quence. On remarque également que le trait de séparation change de couleur en fonction de la distance mais aussi du déclenchement d'un **superpouvoir**. Si le trait devient noir... c'est qu'il est trop tard ! Gniaf, gniaf, gniaf !

DES SUPERPOUVOIRS

Les pouvoirs des combattants constituent le principal intérêt du jeu. Tous aussi dévastateurs les uns que les autres, ils infligent à l'adversaire, si celui-ci ne les esquive pas ou s'il les renvoie, d'énormes dégâts, et parfois même la mort. Cependant, il faut savoir les utiliser au bon moment et pas n'importe comment. En effet, certains personnages comme le Cyborg N° 20 ou même Cell ont d'étranges facultés... Le N° 20 absorbe ainsi votre pouvoir et le transforme en énergie personnelle. Pour sa part, l'infâme Cell annule littéralement votre attaque. Cela se révèle souvent très vexant, surtout quand on ne dispose plus de « power » pour en relancer une autre. Sachez tout de même pour votre survie qu'il est préférable, et même conseillé, d'esquiver les pouvoirs si vous ne disposez plus d'énergie pour les renvoyer. Même en les évitant, le souffle produit vous enlève de la vie. Quand on y

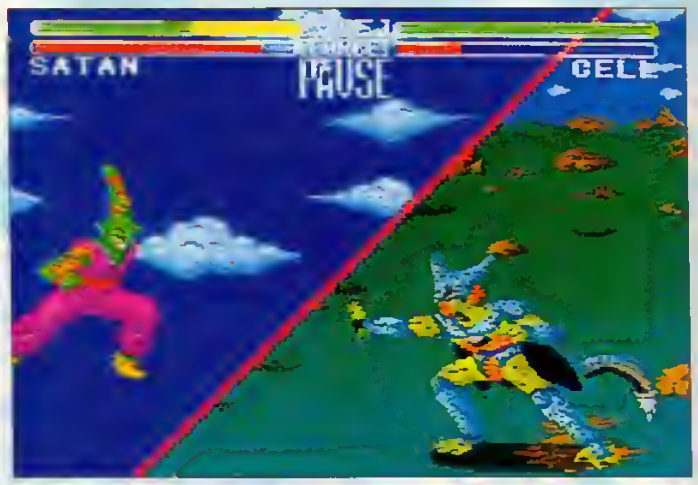
Attention, le trait est jaune ! C'est mauvais signe.

regarde de plus près, Dragon Ball Z se joue beaucoup plus en finesse que les autres jeux du même acabit. Il ne s'agit plus ici de jouer du paddle comme un fou et d'éclater gentiment la tronche du mec en face. Si le but reste le même, il faut faire preuve de **subtilité** et d'agilité pour esquiver ou renvoyer une attaque sans pouvoir se protéger en se mettant en garde comme dans SF II. Il faut également gérer la distance entre les personnages même si le corps à corps demande tout autant de **technique**. Surtout quand le nombre de combinaisons et d'enchaînements est important.

PLUS DE STRATÉGIE, MOINS DE BLA-BLA !

Il est nettement plus intéressant de travailler sur les déplacements qui surprennent vraiment l'adversaire. La préparation des pouvoirs qui en découle vous laisse alors tout ébahi. Par exemple, **Frizer** se trouve à l'autre bout du niveau. Le bon truc, si vous voulez rire, c'est de lui lancer une série de trois boules avec Sangohan et de léviter en vous dirigeant vers lui. Frizer n'aura que deux solutions : soit il encaisse sans broncher les trois boules d'énergie, soit il lévite. S'il choisit la seconde solution, vous lui tombez dessus à bras raccourcis et à poings fermés : ça fait très mal, croyez-moi ! Pour conclure, si vous aimez le dessin animé, vous allez littéralement fondre pour ce superbe jeu qui détient bien des secrets... ■

Sylvain : où il est mon kart dans tout ça ? Hein !



C'est mieux que de la danse rythmique

LES BONS

Sangoku : Je suis admiratif devant tant de puissance.

Satan : Je les éliminerai tous !

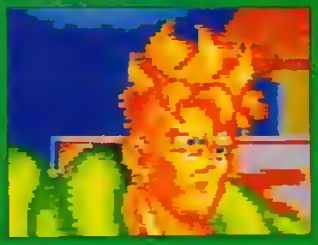
Trunk : Je viens du futur pour sauver votre présent.

Sangohan : Je suis l'élève de Satan, fils de Sangoku.

LES PAS-COOL

Vegeta : Je suis le plus fort !

N° 16 : Ne me touchez pas, sinon je vous tue.


N° 18 : De quel côté je suis, moi ?

Cell, sous sa troisième forme : Je suis parfait...

Voilà un aperçu des principaux personnages auxquels vous aurez affaire durant vos combats. Il y a d'abord les copains, ceux sur lesquels vous pouvez compter, et il y a les méchants, ceux que vous devez détruire !

LES MÉCHANTS

Frizer : Nul ne saurait me vaincre.

N° 20 : J'avalerai votre énergie.

Cell, sous sa première forme : Laissez-moi vous dévorer pour que je devienne parfait.

92%

DRAGON BALL Z 2

- SUPER NINTENDO
- Genre : action arcade
- Graphisme : 87 %
- Animation : 89 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 98 %

A B C D E F

CONCOURS

Gagnez 1 Vélo Tout Terrain Energy EN 400

Tube MAGNUM CROMO. Fourche unicrowm "BIG FORK". Pédalier SHIMANO Exage LT. 21 vitesses indexées SHIMANO STI. Manettes de transmission SHIMANO Exage LT. Pneus 26 x 2.1. Jantes dural anodisées. Cintre dural. Potence Chromoly T-BONE. Pédales avec cale-pieds et courroies.

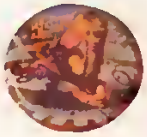
LES QUESTIONS :

1 - Quelle est l'arme favorite de Denis ?
a/ Le pistolet à eau
b/ Le pétard
c/ Le lance-pierre

2 - Qui est le dessinateur de la bande dessinée Denis La Malice ?
a/ Franck Margerin
b/ Fred Kirby
c/ Hank Ketsham

3 - Que trouve Denis dans son jardin ?
a/ Une lampe magique
b/ Un os de dinosaure
c/ Un essaim de guêpes

LES LOTS :



1er prix : 1 Vélo Tout Terrain + 1 jeu Super James Pond (sur Super Nintendo, NES ou Game Boy au choix) + 1 T-Shirt + 1 Frisbee Denis la Malice.
2e au 10e prix : 1 jeu Super James Pond (sur Super Nintendo, NES ou Game Boy au choix) + 1 T-Shirt + 1 Frisbee Denis la Malice.
Du 11e au 25e prix : 1 T-Shirt + 1 Frisbee Denis la Malice.
Du 26e au 50e prix : 1 Frisbee Denis la Malice.

Pour participer au concours, adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse, sans oublier de préciser la machine que vous possédez (Super Nintendo, NES ou Game Boy) à :
PLAYER ONE
CONCOURS DENIS LA MALICE
BP 4 - 60700 SACY-LE-GRAND

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de : 1 Vélo Tout Terrain, 10 jeux Super James Pond (sur Super Nintendo, NES ou Gama Boy au choix), 25 T-Shirts et 50 Fnsbee Denis la Malice ; les réponses doivent parvenir au journal avant le 5 novembre 1993 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; les résultats seront publiés dans *PLAYER ONE n° 37* et sur Minitel 3615 Player One (rubrique JEUX) à partir du 20 novembre 1993 ; le présent règlement est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Les bons gros robots armés de mégablasts sont encore et toujours à la mode. Dirigez une de ces énormes carapaces rutilantes à travers des déluges de fer et de feu procure toujours un plaisir intense.

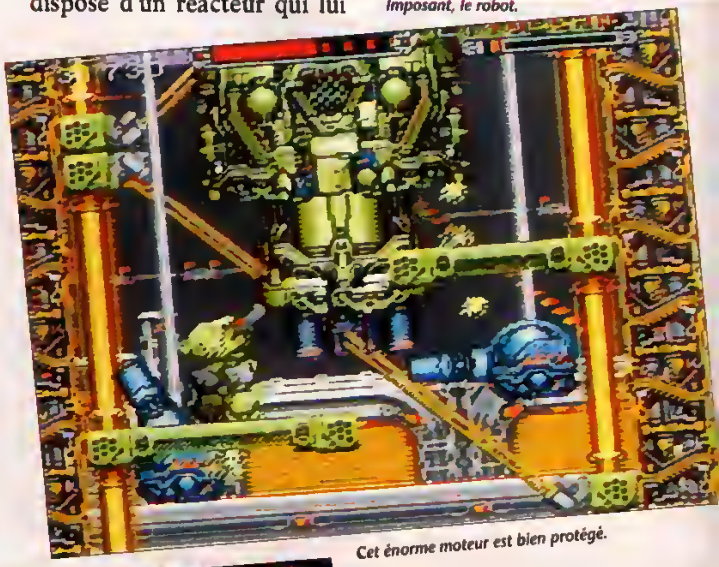
Fans de Robotech, admirateurs de Goldorak, ce jeu vous est destiné. De toute façon, à mon avis, si vous êtes un accro de robots, la vue de ces pages a dû vous remplir d'une joie intense. Sympa les graphismes, non ? Dans le jeu, l'histoire se déroule dans un futur lointain où des guerres intergalactiques pour la conquête de l'espace font rage. Vous, jeune homme frais émoulu d'une école où sont formés les meilleurs pilotes, êtes plongé directement au cœur de l'action. Vous allez faire partie d'une troupe d'élite chargée de remplir plusieurs missions d'une extrême importance. *Alea jacta est.* Ne vous posez pas de question, foncez.

Seulement attention, vous êtes pilote, mais pas de n'importe quel engin. Vous êtes pilote de robot. Et quand on voit le monstre...

C'EST PAS DU MATOS DE PETIT JOUEUR, ÇA !

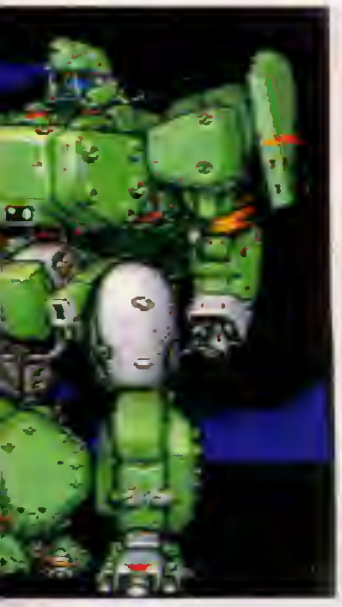
Bien engoncé dans votre fauteuil, aux commandes de votre **super robot**, vous n'avez vraiment peur de rien. Protégé par plusieurs tonnes d'acier trempé, on comprend que la confiance vous habite. Mais méfiez-vous, vous allez avoir à faire à forte partie. Les gars d'en face possèdent de gentils joujoux eux aussi. Votre robot, une excellente machine, est capable de pas mal de choses. D'abord, il dispose d'un réacteur qui lui permet de planer sur quelques mètres (pas plus vu sa masse !). Il dispose également d'un tir et d'un coup de poing pour attaquer les machines adverses. D'autres armes, comme par exemple un laser, sont également récupérables. Autre particularité de l'engin, il peut glisser à toute vitesse sur sol plat. Certaios passages du jeu vous obligent à jouer les « fend-la-bise » sinon vous encaissez et subissez des dégâts considérables. Enfin, et c'est un élément très important du jeu, votre robot dispose d'un **bouclier** qui lui permet d'absor-

Imposant, le robot.


Cet énorme moteur est bien protégé.

Balade dans un champ d'astéroïdes.

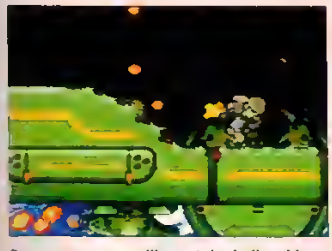
Vous êtes en liaison radio avec le QG.



ber la plupart des chocs. Il est quasiment obligatoire de s'en servir si l'on veut avancer.

« CYBERNATOR, SCÈNE 1... MOTEUR ! »

Pour vous donner une idée de ce qui vous attend dans Cybernator, voici la description de quelques passages du jeu. **La première mission**, par exemple, vous confie la tâche de détruire le moteur d'un énorme vaisseau ennemi avant qu'il ne soit en place. Il vous faut alors traverser un champ métallique de tourelles et de robots en essayant de vous prendre le moins de blasts possible et, une fois devant le moteur, tirer dessus à en faire fondre votre canon. Comme vous le constatez, ça ne va pas chercher bien loin, mais tout ceci étant vécu sous un **déluge de tirs croisés**, l'action est on ne peut plus trépidante. Et puis les missions se suivent sans se ressembler. Dans celle-ci vous devez traverser un champ d'astéroïdes, dans celle-là procéder à une entrée dans l'atmosphère terrestre... Je vous promets qu'en jouant à Cybernator, vous ne risquez pas de vous ennuyer.

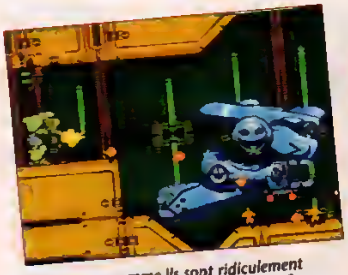


Remarquez comme l'impact des balles abîme la surface du vaisseau.

À COUPER LE SOUFFLE !

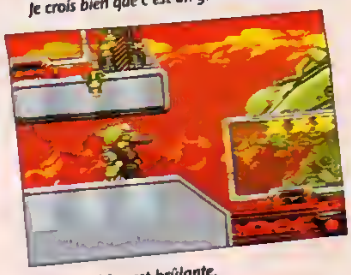
Un peu dans le même esprit que Batman Returns, sur la même machine (les deux jeux ont été développés par **Konami**), Cybernator est le type même du jeu qui fait passer un excellent moment mais au cours duquel vos capacités intellectuelles sont loin d'être sollicitées. Bah, ce n'est sans doute pas le but. De toute façon, Cybernator se révèle être, par sa **sublime réalisation**, un véritable bijou que tout fan de shoot them up se doit de posséder. Les graphismes, en particulier, sont d'une qualité rare. Et puis, il y a des petits détails qui font craquer, comme le **souffle des réacteurs** sur le sol ou l'impact des balles qui marquent la surface des vaisseaux. Moi, en tout cas, je suis en mille morceaux. ■

Chris, ne se laisse pourtant pas séduire si facilement (quoique...).



Vous voyez comme ils sont ridiculement petits, les petits bonshommes en bas ?

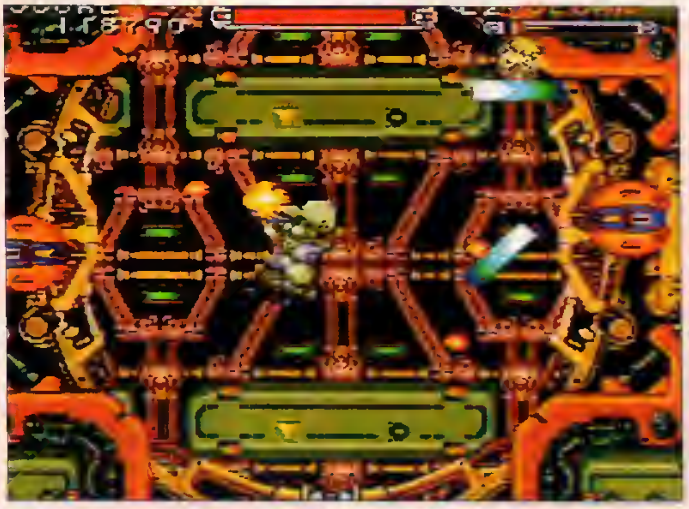
Je crois bien que c'est un gros morceau devant.



L'atmosphère est brûlante.

Ta-ta-ta-ta ! Allumez-les de votre hauteur.

Une pièce d'artillerie mobile. Feu à volonté !



Ils vont arrêter de tourner ces deux... euh... machins.

89%

CYBERNATOR

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 97 %
- Animation : 95 %
- Son : 93 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 82 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F

La maison de monsieur Wilson possede quatre étages Voici le rez-de-chaussée.

Si vos parents vous empêchent de faire des bêtises à longueur de journée et si votre plus grand rêve est de casser tous les objets fragiles de la maison, Denis la Malice est un jeu pour vous.

J'ai une sainte horreur de l'autorité parentale. Au cours de ma dure enfance, j'ai été bassement frappé pour la moindre bourde (minute dramatique, sortez vos mouchoirs !). C'est vous dire si Denis la Malice m'a permis d'évacuer ma rancœur. Cet enfant espiègle a tout du parfait fouteur de m... Il multiplie les bêtises et ne se soucie jamais des conséquences de ses actes. Quel bonheur !

QUEL AFFREUX PETIT CHIARD !

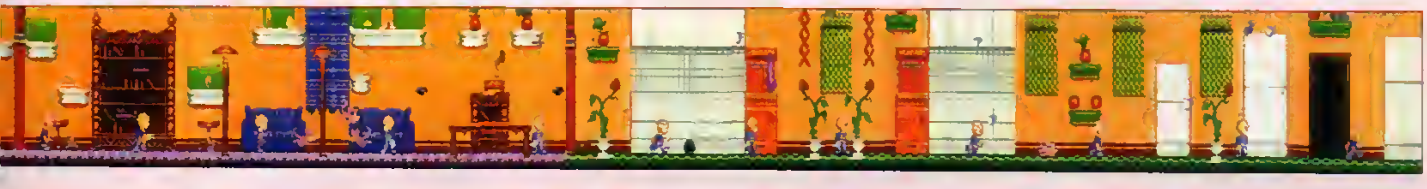
À ses débuts héros de BD dessiné par Hank Ketscham, Denis hante ensuite les petits écrans grâce à la fameuse série de dessin animé. Aujourd'hui, vous pouvez le retrouver au cinéma. Le scénario, vous le connaissez tous, est d'une simplicité enfantine. Denis est **un monstre** (un peu comme Crevette !). Le jeu respecte ce principe. Le petit blondinet se balade dans divers lieux pour sauver sa ville de l'emprise d'un voleur qui a kidnappé ses amis, tout en récupérant (comme de bien entendu) des pièces de monnaie volées. Vous devez tout d'abord visiter de fond en comble la maison de **monsieur Wilson**. Là vous trouverez des pièces d'or et des 1Up. Vous vous promenez ensuite dans un parc en jouant les singes sur les branches d'arbres gigantesques. Dans une chaufferie, qui vous réserve bien des surprises, récupérez impérativement les pièces. D'ailleurs, dans chaque level, il faut prendre **cinq grosses pièces** pour continuer. Vous aurez parfois à chercher les pièces dans des décors tarabiscotés. Elles sont souvent dissimulées sur des plates-formes d'accès difficile, même pour le téméraire Denis. On se prend aussi la tête avec l'ordre des actions à accomplir. Avec tout ça, il faut éviter sans cesse mon-

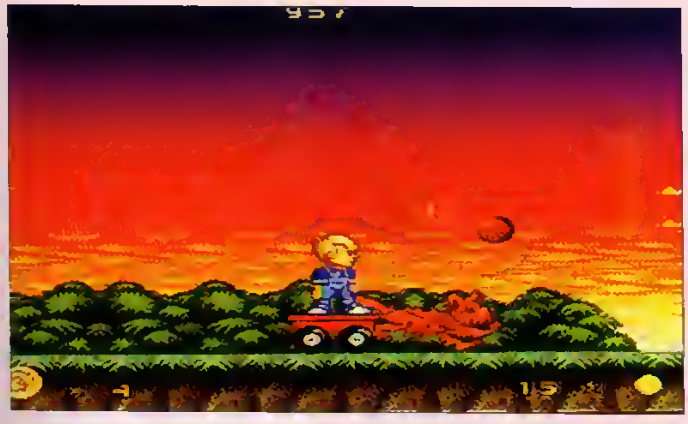
Monsieur Wilson a un petit air de Saddam H.

Une grenouille pas tres sympatique.

L'arme du siècle : le pistolet à eau !

La pleine lune dans un ciel azuré .

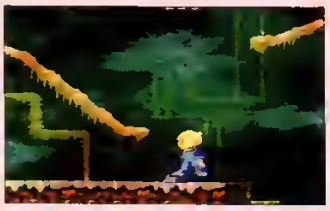




Dans ce level du parc, restez au maximum sur la remorque.

sieur Wilson qui vous course sans arrêt ! Parlons maintenant des objets dont vous disposez pour blaster vos ennemis. L'arme fétiche du petit diable est le pistolet à eau (très dangereux au demeurant). Bien sûr, d'autres jouets

J'ai toujours détesté les grosses rousses avec des couettes (pardon Sophie !).



Certains boutons actionnent des ponts lorsque vous marchez dessus.

sont à votre disposition pour vous défouler. Par exemple, avec un lance-pierres ou un pistolet à fléchettes vous dégommez des chats et des souris, des lapins et des tortues... Non Brigitte, n'attaque pas Ocean en justice, c'est pour rire !

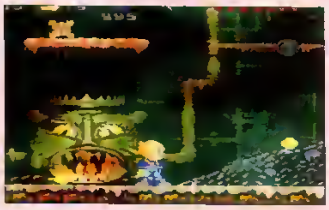
LA CATA !

Je ne dis pas ça dans le sens « C'est un jeu nul... » mais plutôt « C'est du délire total ! » En vous baladant dans des décors très classes, Denis saute, court et blaste tout ce qui bouge, dans un

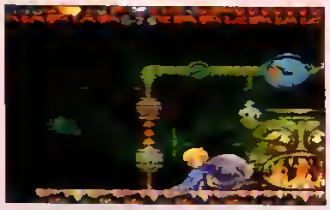
Des décors très classes !

LA PIÈCE FINALE

À chaque fin de level, une pièce cachée que vous ne pourrez récupérer qu'après avoir trouvé les autres.



Dans l'enfer d'une chaufferie infernale



Vous devez pousser des rochers pour atteindre certains endroits

esprit bon enfant, bien entendu. Au niveau des originalités, les deux niveaux de difficulté sont assez particuliers. En mode « hard » vos ennemis vous enlèvent deux fois plus de top qu'en mode « easy » et, en plus, les levels sont deux fois plus longs ! Bref, c'est presque parfait. **Seule réserve**, les décors intérieurs des maisons où on ne fait pas la différence entre les plates-formes accessibles et le reste des éléments. Frustrant ! Cependant, on prend un pied monstre à diriger un rejeton que rien n'arrête dans une ville aux multiples facettes et aux boss délirants ! ■

Elwood, finalement aime bien les enfants (mais pas Victor Hugo !).

90%

DENIS LA MALICE

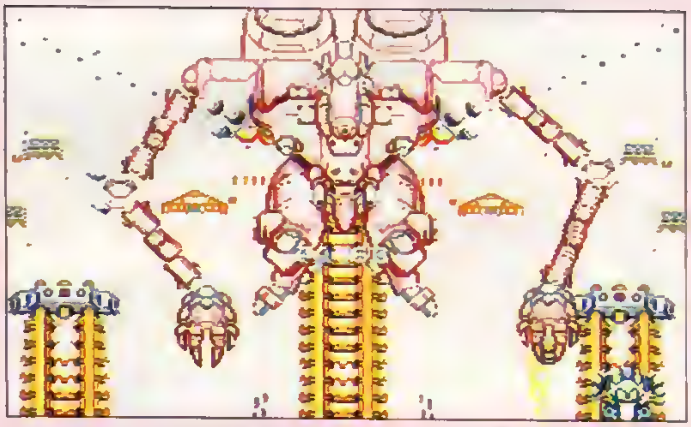
- SUPER NINTENDO
- Genre : 90 %
- Graphisme : plate-forme
- Animation : 95 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 82 %
- Player fun : 93 %

A B C D E F

L'arme supplémentaire jaune est une des plus efficaces : en haut, un compteur vous indique son niveau de puissance. Plus vous récolterez de pastilles de même couleur, plus elle sera efficace. Mais si vous avez le malheur de choper une pastille de couleur différente, votre arme changera et son niveau de puissance retombera au minimum.

Non ! le shoot them up n'est pas mort. Au milieu des simulations sportives, des jeux de plate-forme et des innombrables clones de SF II, se glisse parfois un jeu de tir. Youpi !

Vous aurez beau dire, mais on ne m'ôtera pas de l'idée que le monde du **CD-Rom** défie toute logique. Lorsque les premiers lecteurs de compacts virent le jour, tout le monde s'attendait à voir fleurir de **nouvelles générations de jeux**, plus proches d'un film que d'un vidéo game classique. Or l'expérience du CD-Rom de la NEC montre que, finalement, les jeux CD les plus intéressants ne sont pas des pseudo-films mais plutôt de bons vieux shoot them up ou jeux de rôle, enrichis de dessins animés, d'une bande son de qualité compact et de niveaux plus nombreux. Le Mega CD confirme cette tendance : alors qu'un Road Avenger nous a laissés de glace, c'est un **shoot them up** ultra classique qui casse la baraque.



Ce boss dispose de trois attaques différentes, et le tout a une vitesse impressionnante.

VOUS AVEZ DEMANDÉ LE ZOOM ?

Le Mega CD n'est pas qu'un simple lecteur de compacts. La bande de Mega emporte en effet un processeur graphique permettant de créer des effets de zoom. Le problème, c'est que jusqu'à ce jour, on ne peut pas dire que les jeux sur compact en bénéficient avec sélection naturelle. Alors, solution : on ne trouve des effets de zoom Aleste que pendant la séquence pour à essayer dans quelques secondes des plus vierges.

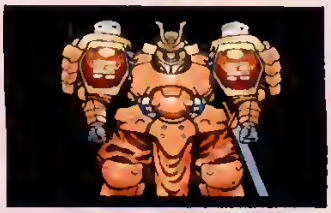
ALESTE, UN NOM

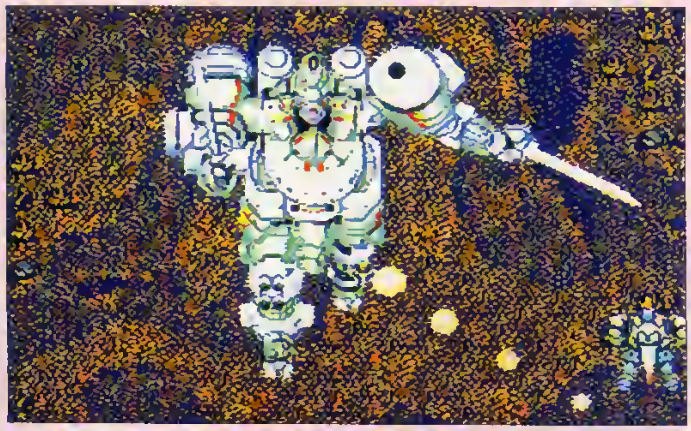
Aleste est un vieux de la vieille du shoot them up. Développé à l'origine sur **MSX** (ordinateurs nippons qui se sont pris une grosse gamelle dans les pays occidentaux), il a par la suite été adapté sur **CD-Rom NEC** sous le nom de Spriggan. On a même vu débarquer un Super Aleste sur Super Nintendo, programmé par Toho. Il va sans dire que chacune de ces adaptations a connu un succès considérable. Et ce n'est que justice : Chris, Sylvain et moi gardons des souvenirs émus de nos parties de **Spriggan** et continuons à considérer ce jeu comme l'un des meilleurs shoot them up du monde.

ACCROCHE-TOI AU ROBOT, ÇA DÉPOTE !

Ne vous attendez pas à des innovations majeures. **Robo Aleste** est un shoot them up à scrolling vertical des plus classiques. Vous y dirigez un robot qui détruit tout ce qui lui passe par le laser et profite de la confusion ambiante pour

L'utilisation la plus courante du CD-Rom consiste à stocker des dessins animés de présentation. Ça ne coûte pas cher et c'est très sympa. Avant le jeu, des écrans vous présenteront l'histoire pendant que des voix gutturales (genre japonais parlant anglais : c'est grandiose !) s'époumonent dans les boffles de votre chaîne. Mais dites, la plupart des images n'occupent que la moitié de l'écran ?





Comme tous les boss, le gros Goldorak est plus impressionnant que vraiment dangereux. La difficulté est présente, mais elle est repartie au sein des niveaux.

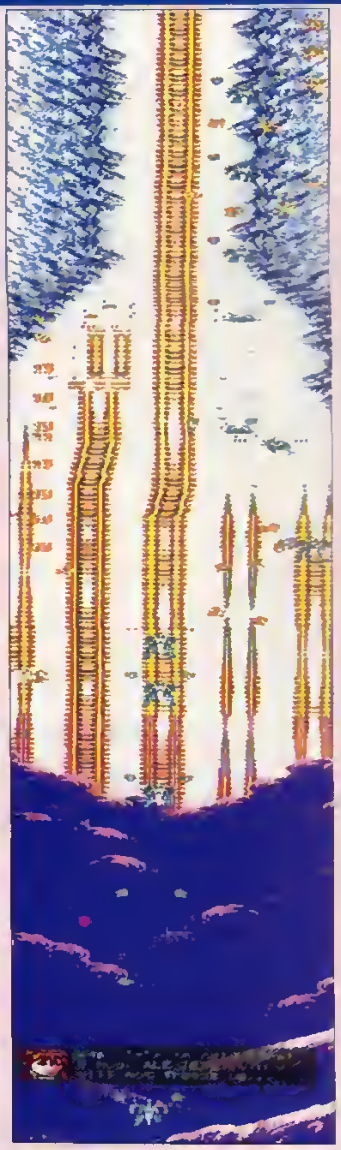
récolter un maximum de bonus. On trouve **deux types de bonus** : ceux qui augmentent la fréquence de tir, et les autres qui dotent votre boîte de tôle d'armes spéciales. Ne crachez pas sur les bonus : même en mode « easy », le **niveau de difficulté** est très élevé et vous en aurez besoin pour ne pas devenir fou. Voilà, une fois ces quelques points de détail expliqués, il n'y a plus grand-chose à ajouter sur Robo Aleste. Dans ce genre de jeu, seuls comptent l'intensité de l'action et les effets visuels qui attendent le joueur.

LA MARQUE DES GRANDS

De ce côté-là, vous ne serez pas déçu. Le joueur n'a pas deux minutes pour souffler sur une **musique de grande classe**, à mi-chemin entre le folklore japonais et la techno. Un bon shoot them up se reconnaît à ses morceaux de bravoure : vous aurez droit, entre autres, à un passage dans une montagne recouverte de brume chimique meurtrière, un combat contre un train géant qui occupe plus de **vingt écrans** ou une lutte féroce au-dessus d'un gigantesque vaisseau spatial. Tant dans la variété des adversaires que dans la cohérence des décors (les transitions entre les paysages sont particulièrement soignées), Robo Aleste transpire le professionnalisme par tous ses pores. Ce jeu n'est pas exempt de défauts pour autant : outre son classicisme, on peut lui reprocher de ne pas exploiter à fond les possibilités du Mega CD. Malgré quelques zooms, **les effets spéciaux** de la bécane ne sont pas beaucoup sollicités et les décors de fond auraient gagné à être un peu plus travaillés. La palette de couleurs de la Megadrive n'excuse pas tout, surtout lorsqu'on dispose d'un CD-Rom entier pour stocker les graphismes. Mais ces réserves ne pèsent finalement pas face au **plaisir** qui s'en dégage. Robo Aleste n'est peut-être pas un jeu CD au sens strict du terme, mais c'est en tout cas le jeu qui m'a le plus éclaté sur Mega CD, et de très loin. Alors que demande le peuple ? ■

Iggy se demande pourquoi vouloir faire compliqué alors qu'on peut faire simple.

Ce vaisseau gigantesque n'est pas un élément du décor..



Par rapport à la majorité des shoot them up, Robo Aleste dispose de décors variés. Vous aurez l'indicible joie de voir évoluer les paysages au sein d'un même niveau. C'est-y pas beau ?

84%

ROBO ALESTE

- MEGA CD
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 83 %
- Animation : 89 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 92 %

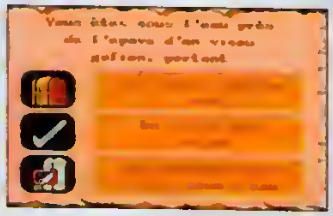
A B C D E F

Attention ! ne vous fiez pas à votre première impression. Ce soft n'est absolument pas un jeu de plate-forme gentillet de plus, mais une réussite époustouflante et une véritable mine d'astuces et d'intelligence.

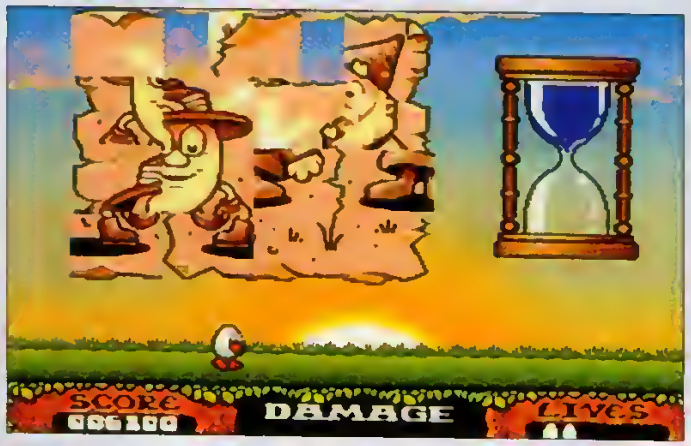
Certains d'entre vous ont probablement découvert ce jeu Codemasters sur la NES. Dizzy, le petit œuf sur pattes, avait fait un véritable tabac aux États-Unis, où il s'était hissé à la force de sa coquille au rang de jeu mythique. C'est dire si cette version Megadrive était attendue... D'autant plus qu'elle garde le game play de la version originale, tout en passant au niveau supérieur côté graphisme, son et jouabilité.

IL Y A TOUJOURS UNE SOLUTION...

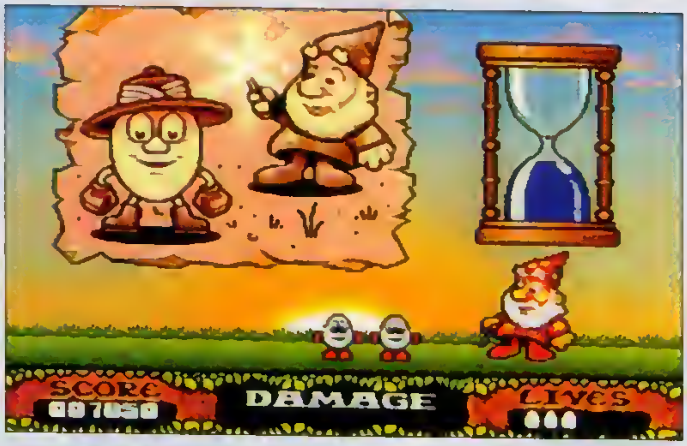
Dizzy est le type même du jeu d'action réflexion. Et l'une des plus belles réussites du genre. D'entrée, le ton est donné. Dizzy est dans sa maison (juchée dans les arbres), mais la porte est fermée. À vous de trouver la clé pour partir à l'aventure. Si ce premier problème est enfantin à résoudre, les choses se corsent par la suite. En sortant de sa maison, Dizzy part vers la gauche et débouche sur une impasse. Il se dirige alors à droite mais est stoppé *illico* par une énorme plante carnivore. Après avoir atteint le niveau inférieur (le pied des arbres), il sera bloqué successivement par un précipice bordé de pics et par un énorme monstre dévorant tout sur son passage. À vous donc de trouver un moyen de faire un pont pour éviter le précipice, de donner à manger au monstre pour qu'il vous laisse passer et de vous débrouiller pour contourner la plante.



En plus, tous les textes sont en français.



Reussissez le puzzle...



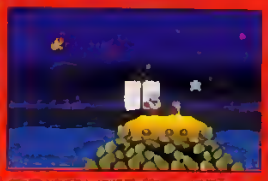
...avant que le sablier ne se vide et gagnez un 1Up.

Dans Dizzy, il faut toujours garder à l'esprit que tout problème a sa solution...

QUEL QUE SOIT LE PROBLÈME...

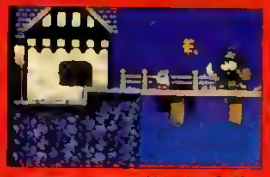
Si, comme je le disais plus haut, tout problème a sa solution, il faut d'abord savoir que Dizzy ne peut transporter dans sa petite coquille plus de trois objets. Et vu le nombre de choses rencontrées en chemin, trois, croyez-moi, ça ne fait pas lourd. Vous devrez

LES CONSEILS DE MATT



Trouvez le scaphandre avant de visiter les zones sous-marines.

Donnez le sac de pièces au soldat qui garde l'entrée du tunnel donnant sur Bridge Street...

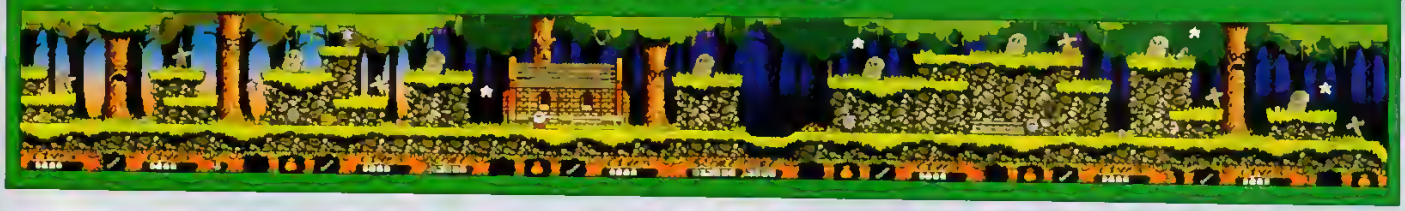


...et le tonneau de rhum au pirate.

Servez-vous de la planche pour faire un pont...

Le monstre vous empêche de passer normal, il est affamé...

LE CIMETIÈRE



Sur le bateau, le pirate vous fait passer par-dessus bord...

Dizzy a trouvé une nouvelle étoile dans les mines...

donc sans cesse choisir quels objets emmener avec vous dans un nouveau level inconnu, revenir sur vos pas pour récupérer une corde ou une clé que vous aviez abandonnées et avoir toujours à l'esprit les divers éléments du jeu. Ce qui donne à ce Dizzy Megadrive un excellent côté stratégique. Et un temps de vie plutôt sympathique. Eh oui, les amis, vous n'avez pas fini de tourner en rond avant de mettre les pieds (enfin, je devrais dire les « pattes ») dans le dernier château, où vous attendent une bande de trolls.

LE JEU AUX MILLE IDÉES

Difficile de faire la somme des idées fabuleuses rencontrées dans Dizzy. Tout y est astucieux, intelligent et drôle. Ainsi, vous découvrez de nouveaux personnages habitant les arbres au-dessus de la maison de Dizzy, vous tombez sur des puzzles et des jeux de rapidité vous permettant de gagner des 1Up, vous visitez des cimetières hantés, un bateau pirate, un château perché dans les nuages, apprenez à respirer sous l'eau grâce à des bouteilles d'oxygène, vous vous prenez pour Indiana Jones dans les mines, et encore mille autres choses que je vous laisse découvrir, car trop révéler nuirait au plaisir que procure cette excellente cartouche. D'autant plus que du côté de la réalisation, on frôle la perfection. Les couleurs sont sublimes, la jouabilité parfaite... Le temps se paye même le luxe de changer lorsque Dizzy visite certains niveaux du jeu, passant du soleil à l'orage en des changements de teintes d'une parfaite grâce. Du grand art ! ■

Matt, adore Dizzy.

... et vous devrez vous aider des bulles pour remonter.

Dans la maison de Dizzy, une petite main vous indique où se trouve la clé.

92%

DIZZY

- MEGADRIVE
- Genre : action réflexion
- Graphisme : 96 %
- Animation : 88 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 87 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F

Quand on est un fantôme et que l'on veut se venger d'un être ignoble, quoi de mieux que de transformer sa vie en cauchemar ?

Des jeux, qui développent de **nouveaux concepts ludiques**, débarquent parfois dans les ports cartouches de nos fières consoles. Polterguy fait partie de cette catégorie. Il nous propose en effet une aventure absolument loufoque : **hanter une maison** pour rendre folle une famille un peu encombrante ! À ce propos, dans quel film un fantôme tient-il ce même rôle ? *Alice au pays des Merveilles*, *Indiana Jones* ou *Bettlejuice* ? Eh oui, c'est bien *Bettlejuice*, le plus dingue et le plus sympa des fantômes ! **Polterguy** reprend donc le scénario génial du film à la seule différence que, cette fois, c'est vous le fantôme.

LA VENGEANCE DE POLTERGUY SERA TERRRRIIIIBLE !

Il était une fois un homme qui eut à faire à un escroc nommé **Vito Sardini.** Celui-ci est le principal responsable de la mort du pauvre bougre (à cause d'une histoire de skateboard !). L'affreux Vito doit payer. Sa **famille doit souffrir.** Il faut les chasser de leurs maisons achetées grâce à des pots-de-vin. Il faut leur montrer ce qu'est la peur. C'est à vous, Polterguy, désormais réduit à l'état de **fantôme**, de mener à bien cette vengeance... Soyez sans pitié et faites-les tous payer ! Mais, je m'emporte... Reprenons nos esprits et passons au déroulement du jeu à proprement parler.

OÙ AI-JE MIS MON GRAND DRAP BLANC ET MON BOULET ?

Tout commence par une jolie animation qui vous montre la famille Sardini emménager avec insouciance dans sa nouvelle maison. Mais c'est compter sans votre entrée en scène... La maison est représentée en fausse 3D, pièce par pièce. Vous pouvez librement vous balader dans la demeure et, lorsque vous rencontrez un des quatre membres de la famille (Vito,

Ça c'est de la salle de jeu !

Selon les lois de la physique, ce requin ne devrait pas loger dans un tel aquarium.

La plan de la maison.

Et une frayeur, une !

sont radicaux. Bien sûr, vos pouvoirs ne sont pas éternels. Lorsque votre réserve d'ectoplasme (comme le slim dans *SOS Fantômes*) est épuisée, vous vous retrouvez dans un dongeon où vous devez récupérer du précieux liquide en évitant les pièges surnaturels. **Haunting Starring Polterguy se divise en deux parties** : la première où vous devez faire peur à la famille Sardini pour qu'ils quittent leur maison et la seconde, dans laquelle il vous faut récupérer de l'ectoplasme et des sorts. C'est d'ailleurs uniquement dans cette seconde partie que vous pouvez mourir à cause des créatures surnaturelles qui vous attaquent.

À HURLER DE RIRE DU DÉBUT À LA FIN

Vous n'avez qu'à regarder attentivement les photos pour vous en persuader. Polterguy se veut avant tout un jeu comique où l'aspect visuel prime. Pas la peine d'être un roi du paddle pour s'éclater. Les actions sont hyper simples à réaliser et rendent peut-être le joueur un peu trop spectateur de l'action. Mais c'est tellement drôle de voir une mère de famille morte de frousse devant un canapé qui se transforme en grosse bouche gloutonne que le plaisir de jeu reste intact. De plus, des graphismes très corrects, **une animation assez fluide** du fantôme Polterguy (qui est transparent, spectre oblige !) et la possibilité de jouer à deux sont là pour pallier le relatif manque d'action. Un jeu plutôt destiné à un public jeune qui se fera de fausses frayeurs en compagnie de Polterguy ! ■

Elwood, l'ectoplasme ambulant.

Une tondeuse qui reserve bien des surprises.

Le dangeon et ses pieges.

Vaila une vraie souris pour ordinateur.

Flo, Tony ou Mimi), vous pouvez lui faire peur. Pour cela, **deux possibilités** s'offrent à vous. La première consiste à **posséder un objet** du décor en l'envoûtant (les objets aptes à faire peur sont marqués d'une petite lumière). Dans ce cas, votre personnage se transforme en monstre hideux qui effraie le pauvre humain. La seconde alternative est d'utiliser des sorts que vous obtenez par moments et dont les effets

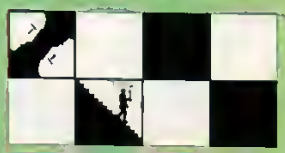
Un bain de ketchup ça vous tente ?

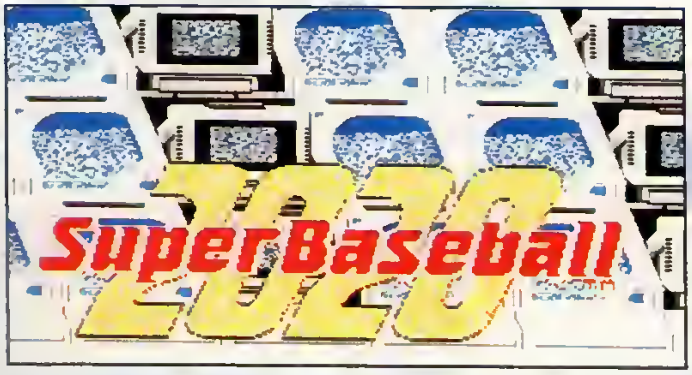
78%

HAUNTING STARRING POLTERGUY

- MEGADRIVE
- Genre : jeu d'aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 82 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 71 %
- Player fun : 84 %

A B **C** D E F





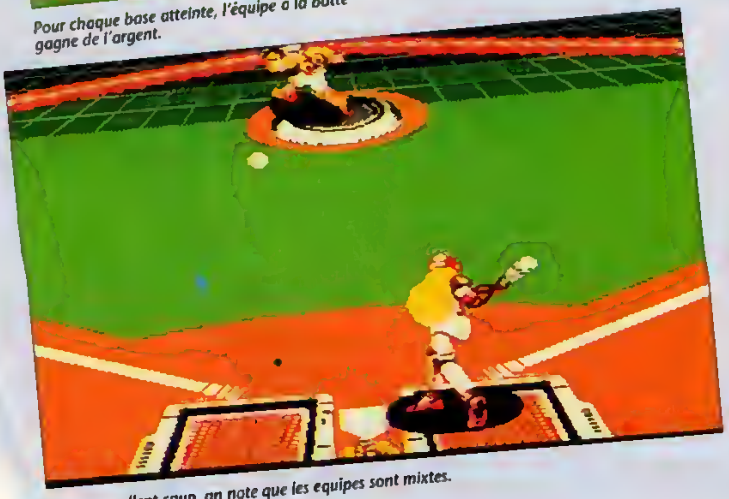
Adapter un jeu Neo Geo sur la Megadrive est un pari intéressant. Dans le cas de 2020 Super Baseball, le résultat comble toutes nos espérances !

Comme son nom l'indique, 2020 Super Baseball est une simulation futuriste du plus original des sports américains. Dans 2020 vous prenez la direction d'une équipe constituée de joueurs plus ou moins « cybernétisés », ou de robots (100 % jus de fruit). Armé jusqu'aux dents et prêt à bondir, votre team d'enfer dispute une league plutôt hard, constituée de six équipes. Pour ceux qui n'y connaissent rien, un match se déroule en neuf manches. Une manche est divisée, pour chaque équipe, en une phase d'attaque et une phase de défense.

Pour chaque base atteinte, l'équipe à la batte gagne de l'argent.

DANGER : CHAMPS DE MINES !

Commençons par une note négative, en mode « deux joueurs », il est impossible de participer au championnat de league. Seule l'option « match exhibition » le permet. Heureusement, quel que soit le mode de jeu choisi, chaque frappe de balle réussie, chaque passage en base vous rapportent un bon paquet de dollars. Ces gains augmentent la puissance ou la vitesse d'un de vos joueurs. Par exemple, votre batteur attend le lancer du *pitcher* (lanceur) adverse alors que trois de vos joueurs sont déjà sur les bases. Avec un batteur over-dopé, vos chances d'effectuer un *home run* sont plus que multipliées. Cependant, il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit d'une simulation futuriste. En défense, vous êtes aussi atten-

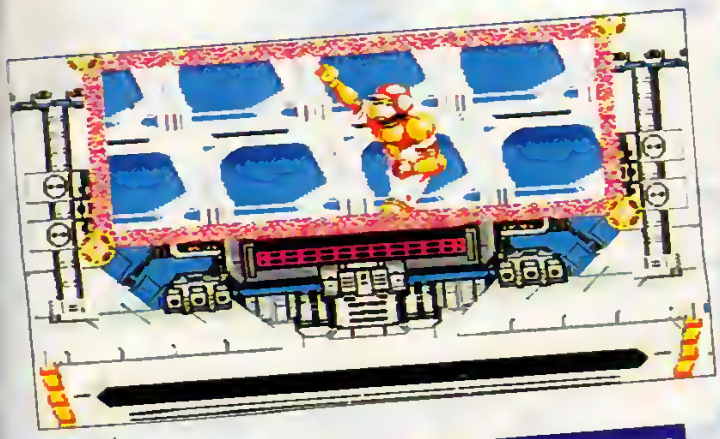

Sur cet excellent caup, on note que les equipes sont mixtes.

En cas d'arrêt de volée, le batteur est sorti jusqu'a la manche suivante.

Sur les arrivées en base litigieuses, cette séquence montre l'empreinte du pied du coureur.

Les arrêts de volée sont accompagnés de gros plans.

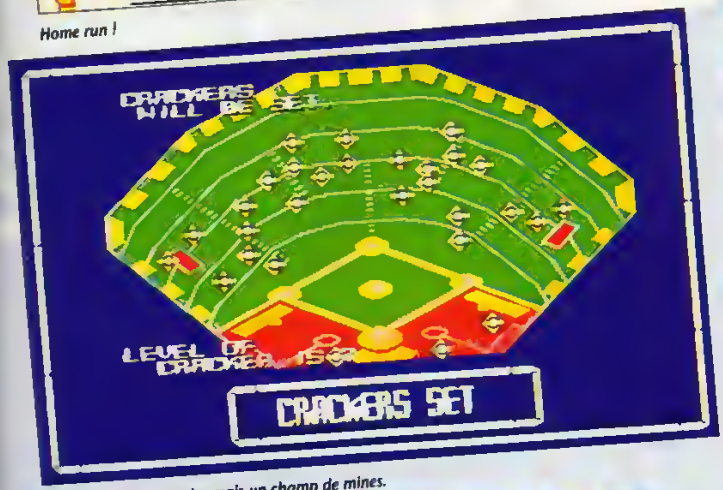
Vous pouvez augmenter la puissance du



Home run !

LE B.A.-BA DU BASE-BALL

Le terrain est délimité par un losange dont les angles représentent les bases. L'équipe qui attaque envoie ses batteurs un à un frapper la balle. L'équipe qui défend place un joueur sur chaque base, le lanceur (*pitcher*) se place sur le monticule et le reste des joueurs occupent le terrain. Le batteur a trois essais pour frapper la balle et faire le tour du terrain en courant. S'il y parvient, il marque un point. Il est éliminé si un des joueurs de champ effectue un arrêt de volée ou s'il renvoie la balle au défenseur posté sur la base visée par le coureur. Enfin, un batteur qui lance la balle hors des limites du jeu réussit le fabuleux *home run*.



Ce n'est plus un terrain, mais un champ de mines.

Un robot infirmier évacue le batteur blessé par un lancer.

...o apparaît alors en clignotant.

du. Les défenseurs sont équipés de réacteurs individuels ! Je peux donc vous dire que, pour réussir une joli coup, il faut assurer. Et la tâche devient moins facile au fil des manches.

TOUT EST DANS L'AMBIANCE

Les matchs se déroulent en une succession rapide de séquences. Au moment de frapper la balle, la vue est en fausse 3D avec un effet de zoom sur la balle qui restitue la profondeur. Dès que la balle est frappée, on a droit à une superbe vue panoramique. À droite de votre écran, un losange en surimpression vous indique la position et la progression du batteur sur les bases. Des animations plein écran apparaissent à l'occasion d'arrêts de volée ou d'arrivées catastrophes en base. Le tout est rythmé par une musique très speed agrémentée par des digits vocales de bonne qualité. Avec 2020 Super Baseball, on ne s'ennuie pas un instant et les montés d'adrénaline sont assurées. ■

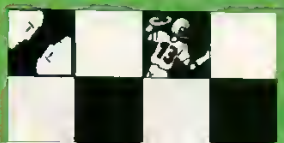
Wolfen

86%

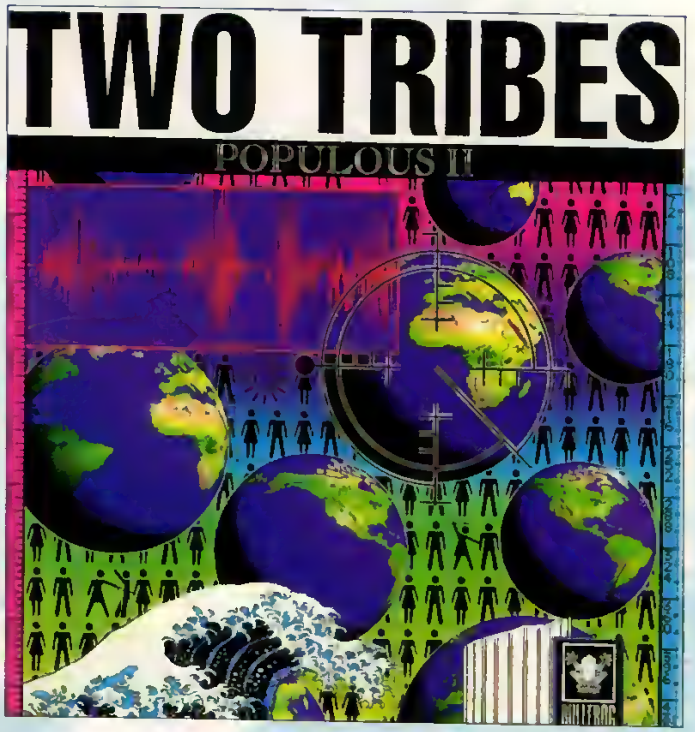
2020 SUPER BASEBALL

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 93 %
- Son : 94 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 91 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F



TWO TRIBES

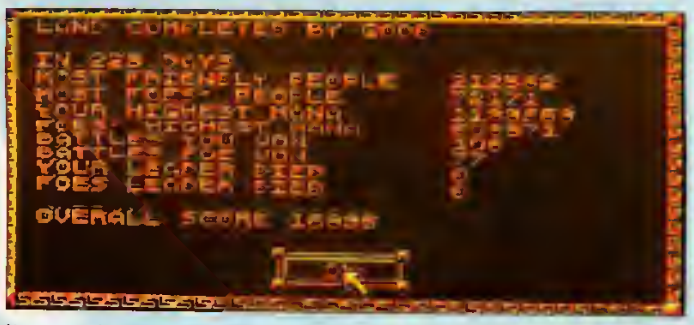


Si vous avez toujours rêvé d'être un dieu de l'Olympe, vous pourrez enfin exaucer votre vœu en jouant à Populous II.

Pour commencer en beauté, un petit intermède philosophique. Nietzsche a déclaré : « Dieu est mort. » Vous allez pouvoir lui prouver, à titre posthume, que c'est faux ! Avec Populous II, le rêve de tout homme moyen devient réalité. Si vous êtes moche, petit et gros, que l'on vous frappe au bahut, vous pourrez chez vous faire semblant d'être quelqu'un. Ce n'est qu'un jeu mais ça fait toujours plaisir. Devenir un **dieu** l'espace de quelques heures, c'est plus intéressant que de blaster des morts-vivants sans réfléchir. Vous ne trouvez pas ?

OH ! MY GOD !

Le concept de **Populous II** est éprouvé. Le premier épisode (testé dans *Player One* n° 4 par Iggy) était un gros carton. Dans ce second épisode intitulé **Two Tribes**, votre challenge sera encore plus périlleux : obtenir votre place d'honneur sur le mont Olympe. Vous devez pour cela combattre une myriade de dieux, et quand je dis myriade, le mot est bien faible, car c'est au total plus de **1 000 mondes** que vous devrez conquérir ! Bien sûr, il sera de plus en plus difficile de gagner pour parvenir au combat final contre LE dieu : **Zeus** en personne ! Ça c'est du wargame comme on voudrait en voir plus souvent...



Vous avez vaincu

Au commencement, il y avait une petite bâtisse

Une tornade envoyée par votre ennemi sévit.

DUR DUR D'ÊTRE UN DIEU !

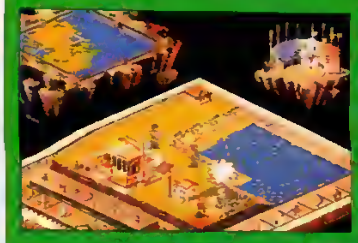
Avant de débuter votre longue et éprouvante quête vers la reconnaissance divine, vous devez paramétrer votre dieu. Pour commencer, il faut le nommer (par exemple « Elwood le grand Ténébreux »), puis il faut définir son faciès selon 24 combinaisons de cheveux, de regards et de mentons. C'est une grande originalité, car **la combinaison** sélectionnée donne naissance à un dieu empli de bonté ou de méchanceté. La grande classe ! Ensuite, il faut attribuer des points d'expérience (cinq au total) pour chaque type d'intervention divine : population, végétation, feu, eau, terre et air. Pour finir, vous pouvez grâce à un **password** enregistrer la configuration que vous avez choisie.

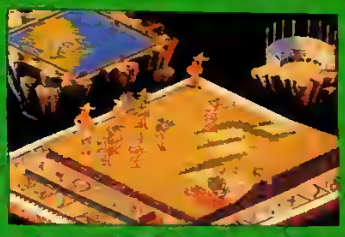
Pour ce qui est du jeu à proprement parler, deux options s'offrent à vous : un mode « conquête » (conquest game) et un mode « personnalisé » (custom game). À partir de là, place au spectacle.

« JE SUIS L'ÊTRE LE PLUS PUISSANT AU MONDE... HA, HA, HA ! »

Le sentiment de puissance qui s'empare de vous dès le début de votre épopée est absolument jouissif. Avoir le contrôle total sur **votre peuple** vous apporte un statut que seul le monde des consoles peut vous conférer. Mais trêve de balivernes, parlons peu, parlons bien. La fenêtre de jeu est composée d'un mapping de votre royaume et d'un agrandissement de

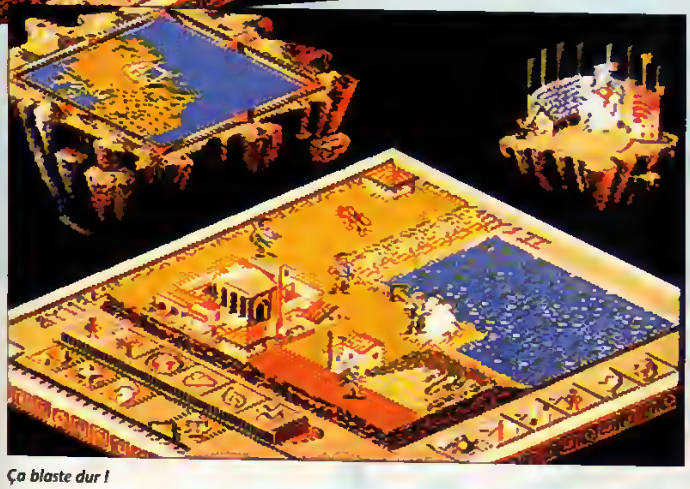
LA MARCHE À SUIVRE





Construisez des maisons pour augmenter votre mana (puissance), et, si vous le pouvez, invoquez Armageddon. Résultat, Zeus vous envoie dans un autre monde.

celui-ci où vous pouvez vous déplacer. Sur vos terres se trouvent deux peuples (*two tribes*, titre oblige !). L'un vous est dévoué et l'autre est celui du dieu ennemi que vous devez détruire. Un Colisée vous indique quant à lui l'état de votre peuple et de votre mana (puissance qui croît avec l'adoration de vos fidèles). Autour de l'agrandissement du terrain, se trouvent les effets d'intervention divine et les commandements divins utilisables. Dès lors, le but sera pour vous de faire prospérer les preux humains ralliés à votre cause en leur créant un environnement propice à leur survie. Chaque peuple est composé de **trois types de personnages** : les marcheurs (bleus pour les bons et rouges pour les mauvais), les leaders et les héros. Chacun possède ses propres caractéristiques et, chose originale, lorsqu'un marcheur touche l'aimant papal (icône d'adoration), il devient un leader. Ça c'est de la promotion ! Lorsque vous vous sentirez assez fort, vous pourez utiliser un des **trente effets d'intervention divine** disponibles dans le monde où vous évoluez, comme le raz de marée, la pluie de feu, la tempête... pour anéantir le peuple de votre ennemi. De même, vous pourrez envoyer vos disciples au combat en espérant qu'ils vaincront et élimineront la racaille d'en face.



Ça blaste dur !

Vous n'aurez pas à conquérir tous les mondes. En effet, Zeus, après une conquête, vous envoie dans un monde plus ou moins difficile selon votre **puissance** acquise. Si vous réussissez à venir à bout des dieux de pacotille qui vous barrent l'accession à l'Olympe, le combat final contre Zeus sera à votre portée. Et là, bon courage, car ce n'est pas un enfant de chœur !

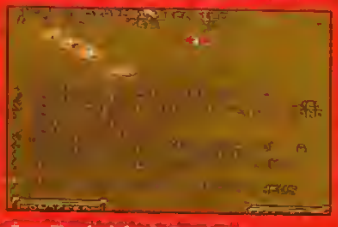
UN JEU BÉNI

Populous deuxième du nom n'a rien perdu de sa qualité originelle. Il est grand, beau et pas facile du tout. De **longues nuits** vous attendent pour en voir la fin, et le mode « personnalisé », où vous choisissez le camp du Bien ou du Mal et où vous pouvez paramétrer votre royaume, rend ce jeu immense. Si les grandes quêtes ne vous font pas peur, ce soft est pour vous. ■

Elwood, dieu du sommeil et de la paresse.

PRÉLIMINAIRES

Configurez votre dieu.



Recueillez des infos sur le monde...

... et sur le dieu à combattre.

89%

TWO TRIBES
POPULOUS II

- MEGADRIVE
- Genre : wargame
- Graphisme : 90 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 93 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F

Nintendo vous offre un morceau de votre petite enfance sur la NES. Et quel morceau !

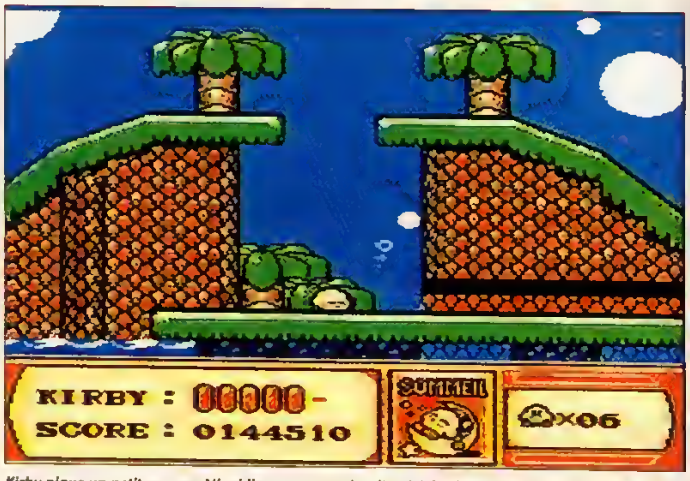
Kirby, ça vous dit quelque chose ? Normal, on avait déjà vu sa petite bouille rondouillarde sur Game Boy. Sur la NES, c'est une autre aventure que va vivre notre héros. Même si, en apparence, ce soft ressemble à n'importe quel jeu de plate-forme avec des levels et des boss, ce n'est pas n'importe lequel, c'est le plaisir à l'état brut. Ceux qui pensent bêtement que ce sont encore des histoires banales d'extraterrestres se trompent lourdement. Ce n'est pas un scénario mais un véritable conte de fées comme m'en racontait ma maman, qu'en suçant mon pouce, j'écoutais en m'endormant.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

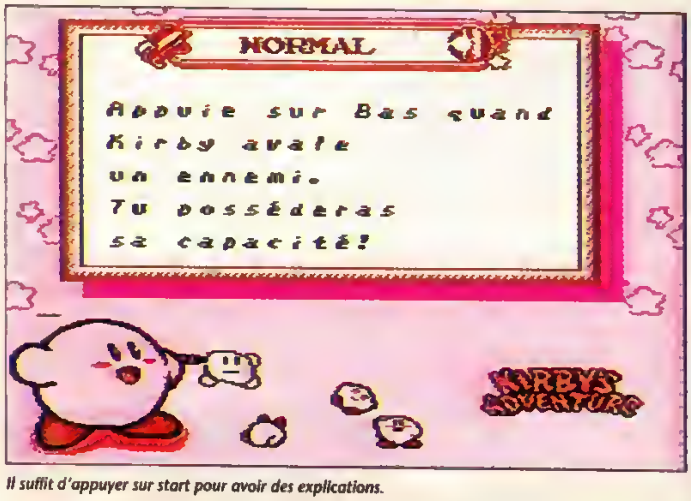
Kirby est un Songeur, c'est-à-dire un habitant du pays des Songes. Un après-midi, après la sieste, tous les habitants se réveillent en s'apercevant que leur somme n'a pas été peuplé de leurs doux rêves habituels. Mon Dieu, que se passe-t-il à la fontaine des Rêves ? C'est encore un coup du méchant roi Dadidou. L'affreux a cassé en sept le sceptre étoilé qui alimentait la fontaine des Rêves. Courageusement, Kirby se lance à la recherche de tous les morceaux.

À L'AVENTURE !

Maintenant, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Le déroulement est classique : vous avez sept niveaux dans lesquels vous aurez six mondes à terminer. La tactique de l'ami Kirby est simple, efficace et géniale. Il avale les ennemis qui se présentent à lui. Et Dieu sait qu'il va en rencontrer : certains volent, d'autres crachent du feu, se transforment en glaçons, l'électrocutent ou lui jettent des lames de rasoir... bref, on va lui mener la vie dure. Ce qui est génial dans ce jeu, c'est que, selon les ennemis qu'il avale, Kirby prend leur particularité. Il se met donc lui aussi à lancer des boules enflammées, à posséder une épée ou à se transformer en tornade. C'est incroyable le nombre de transformations que peut subir notre compagnon ! Autres particularités : il vole, nage, court, crache de l'air (ce qui peut tuer certains adversaires).



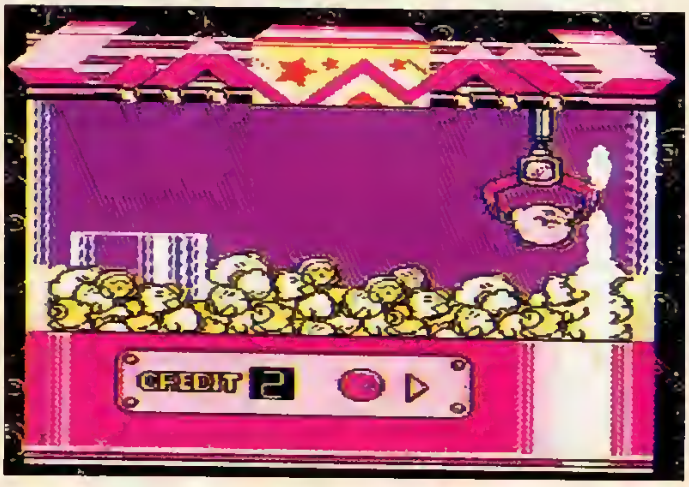
Kirby pique un petit somme. N'oublions pas que c'est l'activité principale au pays des Songes !



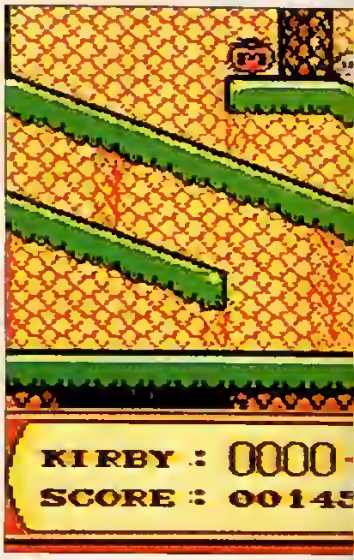
Il suffit d'appuyer sur start pour avoir des explications.

VOYAGES, VOYAGES

Les niveaux portent des noms complètements dingues qui collent tout à fait au genre du jeu : vallée du Légume, île du Sorbet, basilique Dorée, vallée du Vent, jardin du Raisin, océan Orange et enfin



Un des tableaux bonus. Je vous l'avais dit, comme à la fête foraine. Une grosse poupée = 1Up.



Voilà la petite tomate qui vous redonnera le plein d'en

LES TRANSFORMATIONS DE KIRBY

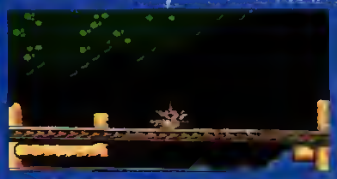
Kirby ne peut subir ces transformations qu'en avalant des ennemis qui possèdent cette particularité. Vous saurez quelle arme vous détenez en regardant dans la barre de menu. Vous pourrez aussi contrôler votre niveau de vie. Si toutes ces armes sont bien utiles il est parfois nécessaire de ne pas en avoir, surtout face à certains boss.

Kirby possède un rayon flamboyant.

Notre héros lance des rayons laser.

Il manie l'épée à merveille.

Il lance des boules de feu.


Attention, n'approche pas, il piquera !

Il a un tacle coup de pied sur le côté.

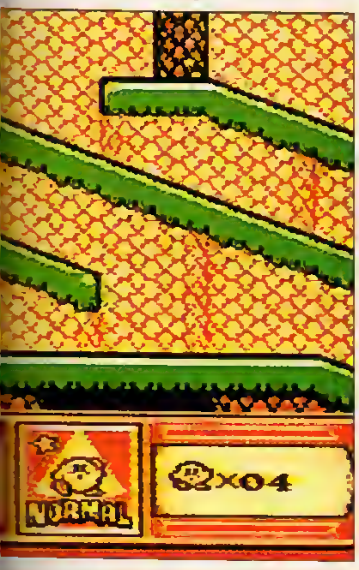
Transformé en tornade, il détruit tout sur son passage.

Après avoir digéré une voiture, le voilà en pneu Michelin.

Dans l'eau, Kirby ne peut que souffler sur ses ennemis.

Hé ! les gars, je vais l'inviter à manger dans mes rencontres. Il peut utiliser de l'eau.

ravin Rougeoyant. Chaque fois que vous avez fini un monde, un mur s'écroule et apparaît devant vos yeux émerveillés la porte du monde suivant. Vous savez que vous n'avez rien oublié si, lorsque vous sortez, la porte est devenue blanche. En effet, il peut arriver qu'il y ait des objets à découvrir comme des tomates qui vous redonnent toute l'énergie, des boissons toniques qui ne restaurent que partiellement



Un des charmants boss que vous allez rencontrer. Un des plus faciles !

cette énergie, des friandises pour devenir invincible pendant quelques secondes ou encore des 1Up. Vous pouvez aussi trouver des tableaux bonus. Une fois encore, on est submergé par tant d'originalité. Dans ces tableaux bonus, vous pourrez soit vous affronter au revolver lors de duels dignes de *Il était une fois dans l'Ouest*, soit gober des œufs que vous envoie notre très cher Dadidou (attention aux bombes !), ou jouer à la grue (vous savez, comme dans les fêtes foraines, il faut à l'aide d'une grue ramasser une poupée Kirby et la mettre dans une corbeille). Parfois, Kirby vous annoncera qu'il est un peu fatigué, il piquera alors un petit roupillon.

GÉNIAL, NON ?

En plus, pas besoin de vous occuper des sauvegardes, elles s'effectuent **automatiquement**. Ce jeu est fabuleux, je dirais même plus, comme le soulignait Dupont (à moins que ce soit Dupond ?), mythique. Même s'il est un peu facile, on ne s'en lasse pas. Dernier petit avantage, promis ! après je vous laisse aller l'acheter, toutes les explications sont en français. De toute façon, il y a tellement à dire sur ce jeu qu'il vaut mieux que vous vous rendiez compte par vous-même. En plus, c'est pas que je m'ennuie mais y a Kirby qui m'attend. ■

Mahalia, qui reste songeuse.

92%

KIRBY'S ADVENTURE

- NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F

[MEGADRIVE

30000
ENERGY

Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard ! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD ! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo*, vous venez de passer au niveau supérieur ! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez.

* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

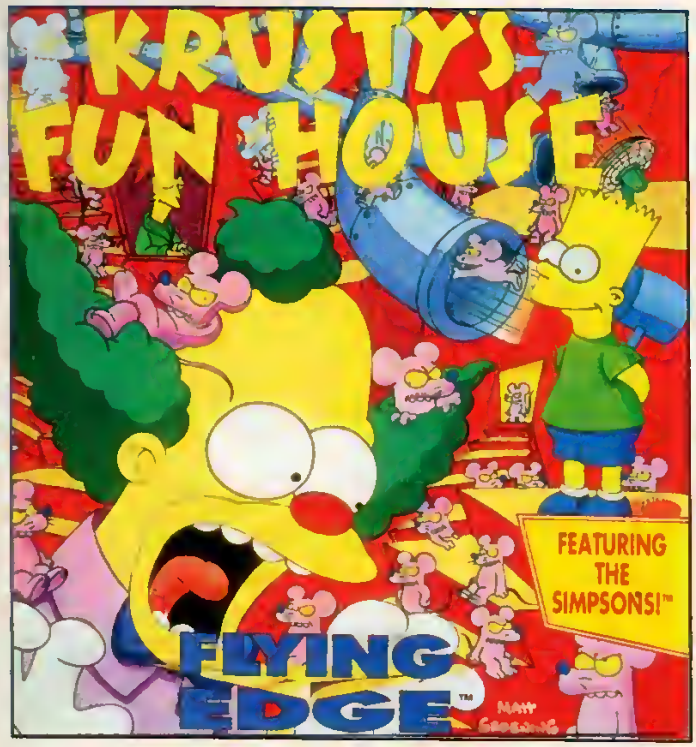
3615 SEGA

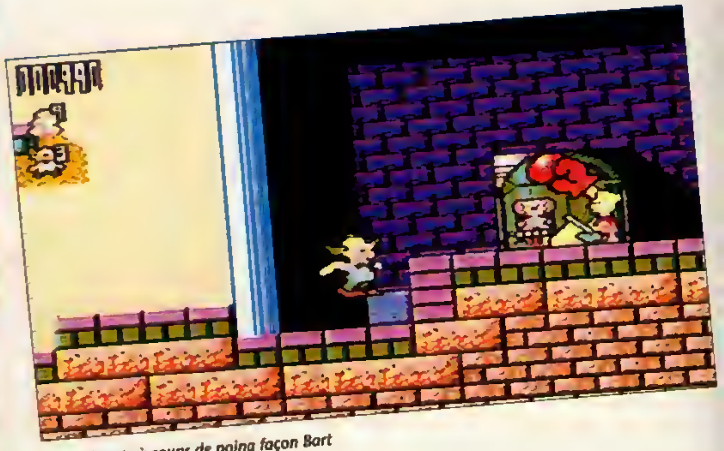
LA CLAQUE

+ MEGA CD]

Provoquez vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais : c'est avec votre vie que vous jouez ! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et booste par une puce fuzzi-programming, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit.

NTERACTIVE



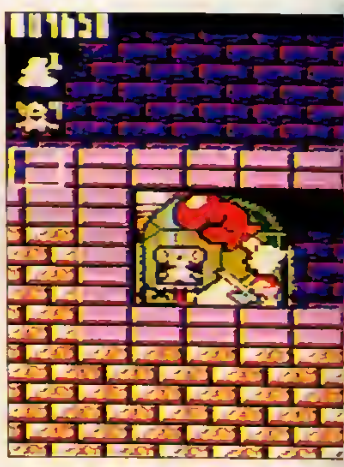

Purée de rats à coups de poing façon Bart

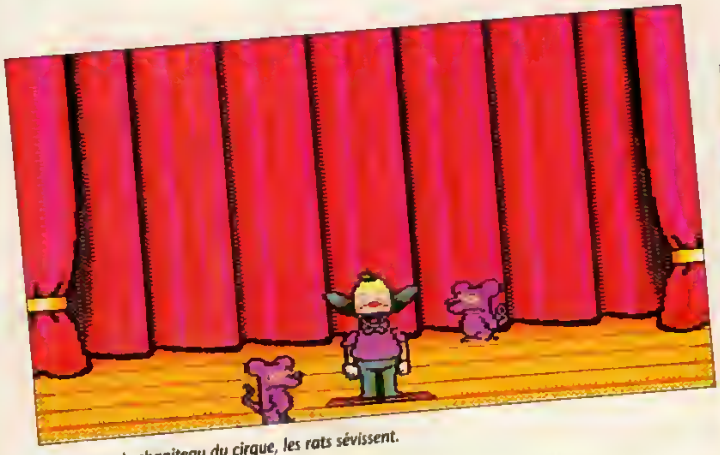
Alors quoi, vos neurones commencent à se dessécher avec tous ces jeux de combat et autres shoot them up ? Ah, là, là ! on ne laisse plus à la réflexion la place qui lui est due. Heureusement, Krusty est là.

Comme vous le savez sans doute déjà, Krusty est le clown que l'on voit côtoyer la famille des Simpsons. Ou bien est-ce le contraire ? Bref, toujours est-il que Bart, Homer et Cie accompagnent le pétillant humoriste dans son dur labeur de dératisation. Eh oui, Krusty a des problèmes avec les rongeurs à poil court. Sa maison en est infestée. Et quand je dis sa maison... je devrais plutôt dire son château. Elle est immense. Il a du pain sur la planche, le Krusty. Mais voyons un peu de quelle manière vous allez devoir vous y prendre.

DE L'ART ET LA MANIÈRE...

Inutile de vous leurrer. Si vous n'êtes pas un adepte des prises de tête, Krusty's Fun House n'est pas fait pour vous. En voici le principe : chaque pièce de la maison est occupée par plusieurs rats qui, après être sortis de leur trou, avancent droit devant eux sans se poser de question (à la **Lemmings**. C'est à croire que tous les rongeurs sont des abrutis !). C'est alors à vous de jouer avec les différents éléments du décor, de faire en sorte que les bestioles atteignent la machine de mort (tenue par un des membres de la famille Simpson). Pour cela, l'objet le plus utile est un bloc. À vous de le trouver, de le pla-


Dans ce tableau, c'est contre le temps que vous allez vous battre. Quand vous arrivez trop tard, les rats tombent dans la fosse


Même sous le chapiteau du cirque, les rats sévissent.

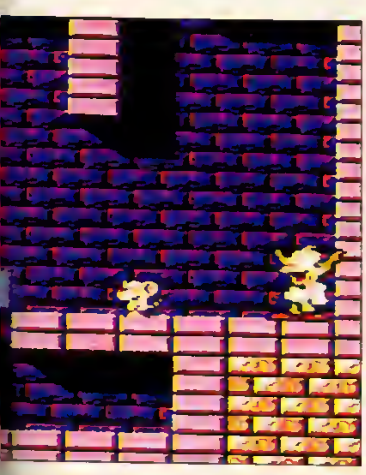
Vous pouvez nettoyer plusieurs pièces dans chaque niveau. À vous de choisir.

cer au bon endroit. C'est en effet bien pratique pour faire franchir certains passages à ces rongeurs qui sont plutôt courts sur pattes. Évidemment, au fur et à mesure que vous avancez dans les **niveaux**, la gestion du (ou des) bloc(s) est de plus en plus subtile. Parfois, il faut les disposer en escalier, les faire apparaître juste au-dessus d'un vide... Bref, autant d'habiles manœuvres nées de l'imagination perverse des programmeurs !

Voici le plan d'une des pieces les plus petites de la maison de Krusty. Si la terminer est plutôt simple (il faut juste utiliser le bloc deux fois), sayez sûr que les autres pieces posent des problèmes bien plus balezes.

PAS FACILE, MAIS TELLEMENT BON !

Krusty's est un jeu évolutif qui vous rendra rapidement totalement cinglé. Les niveaux, d'abord de taille relativement réduite, se transforment peu à peu en véritable champs de bataille. La meilleure tactique consiste alors à les fouiller de fond en comble pour voir quels éléments s'y trouvent et de quelle façon est agencé le décor. Évidemment, comme si tout était trop simple, des ennemis occupent toutes les pièces de la maison. Que ce soient des humanoïdes ou des lasers, ils vous obligent non seulement à faire fonctionner votre matière grise, mais aussi à accomplir de véritables prouesses athlétiques. Krusty, c'est le premier clown-acrobate intello. La réunion de ces différents éléments constitue un **cocktail détonnant** de réflexion arcade qui vous fera passer de longues, très longues heures devant votre écran.



SIMPLE ET EFFICACE

Krusty's Fun House est un **jeu bourré de qualités**. Au départ, il fait parti de ce genre de jeu qui ne réclame pas d'effets spéciaux extraordinaires. Quand on joue sur la Master, ça aide. Mais cela ne signifie pas pour autant que le jeu est mal réalisé. Au contraire. Il bénéficie d'un soin tout particulier. Les **graphismes** sont particulièrement clairs et l'animation, parfaite, permet de déplacer Mr « Nez-rouge » au doigt et à l'œil. Heureusement d'ailleurs... Convivial, Krusty's permet à n'importe qui de se prendre la tête sur les problèmes les plus ahurissants (et puis à plusieurs, la solution vient plus facilement). Enfin, un sytème de codes vous permet, lorsqu'un certain nombre de pièces ont été nettoyées, de reprendre plus tard la partie au même endroit. Un jeu bon, long, et à la durée de vie impressionnante. Que demande le peuple ? ■

Certaines salles secrètes regorgent de bonus.

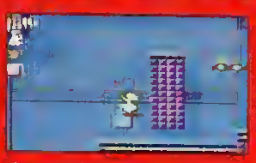
Chris, des micro-processeurs plein la tête (avec l'eau, ça fait pas de court-circuit ?).

Dans le tuyau, les rongeurs !

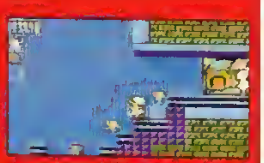
EXEMPLE DE COUP VICIEUX

S'il est possible de superposer deux blocs...

... il paraît moins évident d'en faire tenir un au-dessus du vide.



Pour terminer ce tableau, il faut ramasser le bloc du bas et se servir de l'autre pour passer le mur...



... puis l'utiliser plus loin pour faire grimper ces rats bêtes.

90%

KRUSTY'S FUN HOUSE

- MASTER SYSTEM
- Genre : réflexion
- Graphisme : 89 %
- Animation : 95 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 96 %
- Durée de vie : 93 %
- Player fun : 89 %

A B C D E F

On va s'faire une toile ? OK, j'allume ma Game Boy, j'introduis ma cartouche de Spiderman 2, et c'est parti !

Moi qui, depuis ma plus tendre enfance, ai une sainte horreur des araignées, j'éprouvais une certaine appréhension en allumant ma Game Boy. Mais après avoir surmonté mon arachnophobie, je me suis plongé avec grand plaisir dans ce jeu. Voilà enfin un Marvel qui, adapté sur une console, ne donne pas un jeu médiocre.

ET UNE EMBROUILLE AVEC LES MÉCHANTS, UNE !

Tout le monde connaît Spiderman et je n'aurai donc pas à présenter ce super-héros aux facultés étranges. Dans ce deuxième épisode de ses aventures sur console, il va devoir affronter une horde de méchants qui se sont une fois de plus juré de lui faire la peau. Parmi ceux-là, on peut citer Black Cat, Lizard, Carnage, Graviton. Un plan machiavélique est mis en place pour discréditer Spiderman aux yeux de l'opinion publique : un sosie de l'homme araignée commet larcin sur larcin sans souci de justice, seule raison de vivre de tout super-héros. Mais ça ne va pas se passer comme ça, armez-vous de votre toile gentiment tricotée par votre grand-mère, la Veuve Noire, et partez vous venger !

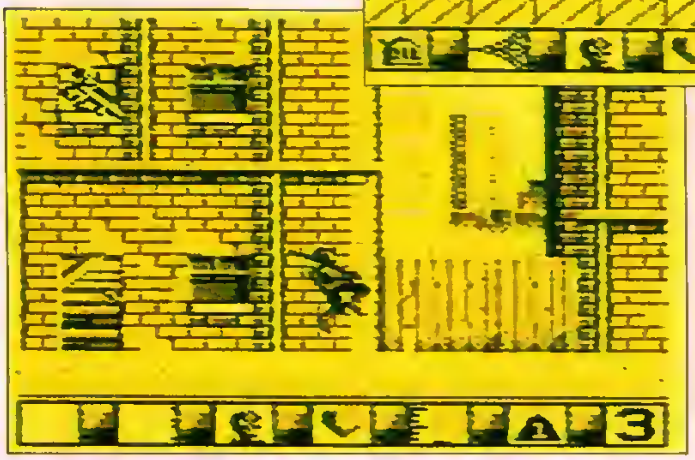
Sader, ça adhère !

AVENTURE + ACTION = BÉTON !

Passons maintenant au déroulement du jeu. Spidey se déplace dans un décor au scrolling horizontal et vertical assez classe où vous rencontrez de nombreux ennemis à blaster. Chaque level (il y en a six) se solde par un boss plus ou moins dur à vaincre. Les différents lieux à visiter sont assez variés et vous aurez l'occasion d'y trouver les objets nécessaires à la bonne continuité du jeu (n'oubliez pas que vous pouvez grimper aux murs). La palette des actions est vaste et permet un grand nombre de déplacements dans les moindres recoins du décor qu'il ne faut pas négliger. Un petit côté aventure vient agrémenter l'action et donne au jeu son

Une usine très dangereuse...

Voilà comment sortir du premier level.


Ça balance...

DEUX BOSS

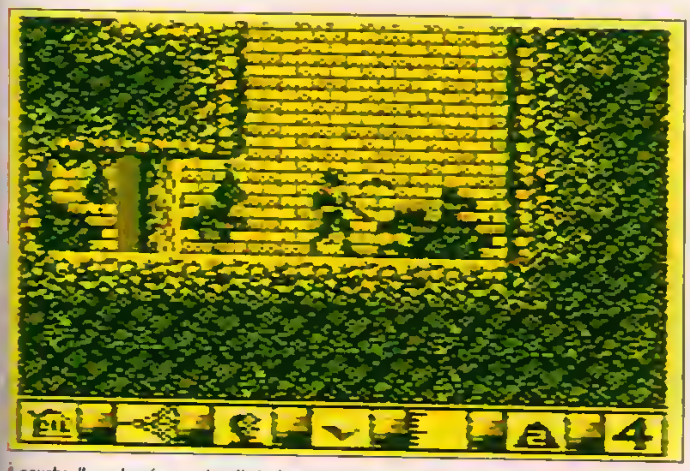
Hobgoblin est facile à battre. Par contre, pour Carnage, c'est autre chose...

Le premier level est très classe. Vous trouverez en rentrant dans diverses maisons des objets nécessaires à la bonne continuité de l'action.

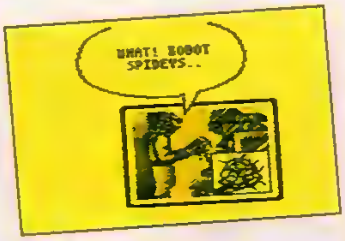
Batman vous rend une petite visite.

originalité. Par exemple, il vous faut trouver des codes pour ouvrir les portes ou de l'huile pour mettre en marche une machine. Ces petites astuces nécessitent de votre part une certaine réflexion car il n'est pas toujours aisé de trouver un objet dans les dédales des sous-sols infestés de rats. Et quand bien même vous réussissez à trouver ces objets, il faut alors savoir où et comment s'en servir. Le fait de devoir, au cœur de l'action, se servir de ses méninges apporte un plus indéniable à l'action. Les pros de la castagne devront réfléchir et les « cogitomen » (ou women) pourront s'en donner à cœur joie. Cela dit, je dois tout de même vous informer que ces mini-énigmes ne sont pas insurmontables. Au final, Spiderman 2 est un jeu très rend la réflexion nécessaire. Qui a dit que les super-héros étaient bêtes ? Ah oui, je crois bien que c'est moi quand j'ai joué à Superman ! ■

Pour rentrer, il vous faut une carte d'accès.

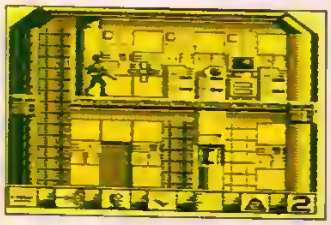


À gauche, il y a des réserves de toile à récupérer.

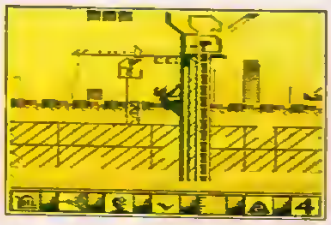


Petite illustration sympa.

sympa où l'on ne s'ennuie pas une seconde. La Game Boy est un support assez agréable qui ne nuit pas à la jouabilité. Les graphismes et l'animation sont à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une monochrome et le côté aventure



Faites attention aux viseurs.



En haut de l'échelle, il y a une hirondelle.

Elwood, qui finalement aime bien les araignées.

83%

SPIDERMAN 2

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 83 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 83 %
- Player fun : 87 %

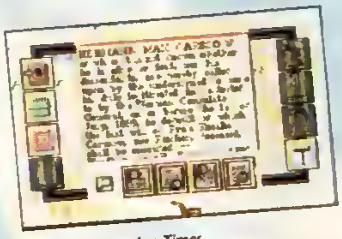
A B C D E F

« Do you speak english ? No ? Then f... off ! »

Grâce à l'immense capacité de stockage du CD-Rom, la vidéo fait son entrée en force sur console. Malheureusement, comme le soulignait Crevette dans son dossier sur le Mega CD, le résultat n'est que rarement à la hauteur de nos espérances. Qu'ils s'appellent Night Trap ou Sewer Shark, les jeux reposent exclusivement sur des images vidéo et perdent alors au passage une bonne part de leur interactivité. On se retrouve donc face à de très belles choses, impressionnantes lors des premières parties dont l'intérêt s'émousse très vite. Sherlock Holmes fait à cet égard figure d'exception. Développé par Icom (Road Runner sur Super Nintendo) sur le CD-Rom de la PC Engine, ce jeu d'aventure policière utilise en effet la vidéo de manière sufisamment intelligente pour être à la fois une belle démo... et un jeu.

DETECTIVE STORY

Vous vous retrouvez ici dans la peau du détective né dans l'imaginaire de Sir Conan Doyle. Vous êtes confronté à trois enquêtes si bien foutues qu'on les croirait tirées de véritables romans : la malédiction de la momie, la meurtrière mystifiée et le sodat de plomb. Pour chacune de ces enquêtes, votre tâche consiste à trouver les mobiles du meurtre, le coupable et de présenter un dossier qui tienne la route au tribunal pour faire boucler le malfaisant. Pour cela, vous devrez éplucher le *London Times*, et surtout interroger une foule de personnages. Et c'est là que Sherlock Holmes devient **révolutionnaire** : les interrogatoires se déroulent en effet sous forme de films vidéo tournés par de véritables acteurs en tenue d'époque. C'est en suivant attentivement ces films et en faisant fonctionner vos cellules grises que vous pourrez ébaucher des déductions. Classe, l'idée !


Épluchez le London Times...

MY TAILOR IS NOT RICH

Sherlock Holmes est génial. Ou plutôt **devrait** être génial. Car cette version présente un défaut rédhibitoire : elle est entièrement en **anglais**. Ne croyez pas que, comme dans la plupart des jeux d'aventure de la Megadrive, vous pourrez vous débrouiller en baragouinant la langue de Shakespeare. Car tous les dialogues des interrogatoires sont uniquement oraux. À moins de comprendre la langue du prince Charles comme un Briton pur souche, le jeu en devient donc inabordable. À défaut de refaire toute la bande son en français, aurait-il été si difficile d'inclure des sous-titres en français, comme au cinéma ? Toujours est-il que, en l'état actuel des choses, Sherlock Holmes, qui aurait pu être un des titres phares du Mega CD, ne demeure qu'une curiosité pour tous ceux d'entre vous qui ne sont pas nés entre Hyde Park et Trafalgar Square. Dommage. ■

Iggy, vend méthode Berlitz très peu servi.

Au début de choque enquête, l'inspecteur Leskade vous donnrera quelques informations.

MERCI LA CHAÎNE !

Un petit truc en passant. Si le son de votre télé n'est pas excellent, pensez à brancher la sortie son du Mega CD sur une chaîne Hi-Fi. Les dialogues en deviendront bien plus audibles.

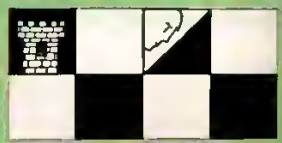
Arrêt de travail syndical des faiseurs de légendes

50%

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

- MEGA CD
- Genre : jeu d'aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 91 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 30 %
- Difficulté : 97 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 10 %

A B C D E F



CONCOURS BUBSY

- 1er PRIX
- UN WEEK-END DANS UN MONDE MAGIQUE POUR 3 PERSONNES
- DU 2ème AU 11ème PRIX
- UN JEU BUBSY SUR MEGA DRIVE
- DU 12ème AU 25ème PRIX
- UNE CASQUETTE, UN BONNET OU UN TEE-SHIRT
- DU 26ème AU 126ème PRIX
- UN PIN'S BUBSY

1

Quel est l'autre nom de ces étranges créatures intergalactiques qui cherchent à pieger le pauvre BUBSY ?

1- les goobies
2- les woolies

3615 PLAYER ONE

Pour participer au concours : adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse à : PLAYER ONE/ CONCOURS BUSBY BP 4 60700 SACY-LE-GRAND OU SUR 3615 PLAYER ONE

2

Mes ennemis vont avoir du fil à retordre ! Vite, pas un instant à perdre. Je dois récupérer un maximum de ..... pour les affaiblir !

Que doit prendre BUBSY pour améliorer son score ?

1- des pelotes de laine
2- des bouteilles de lait

La planète est envahie par des lainophages, étranges créatures intergalactiques connues pour leur appétit vorace de pelotes de laine. Mais super BUBSY débarque...

3

A votre avis, combien de Megs pour cette cartouche SEGA à l'effet renversant ?

1- 8 Megs
2- 16 Megs

Extrait de règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de :
Un week-end à EURO DISNEY, des jeux BUBSY, des bonnets BUBSY, des cassettes, des Tee-shirts, des pin's.
Les réponses doivent parvenir au journal avant le 05/11/93 à minuit; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses; les résultats seront publiés dans Player One N 37 et sur le 3615 PLAYER ONE à partir du 15/11/93.
Le présent règlement est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Distributed by Guillemot International Software, BP2, La Gacilly, France. (16) 99 08 90 88

Gi Guillemot

M&M La Chaîne Musicale

Player One

ACCOLADE

MEGA DRIVE

Quatrième épreuve : travail à la chaîne. Soufflez sur les bombes et détruisez les morceaux de robots.

« Bonjour ! Je suis un Crash Dummie. J'aime m'écraser au sol, me démantibuler, essayer de nouveaux systèmes de sécurité et faire des cascades... Qui veut jouer avec moi ? »

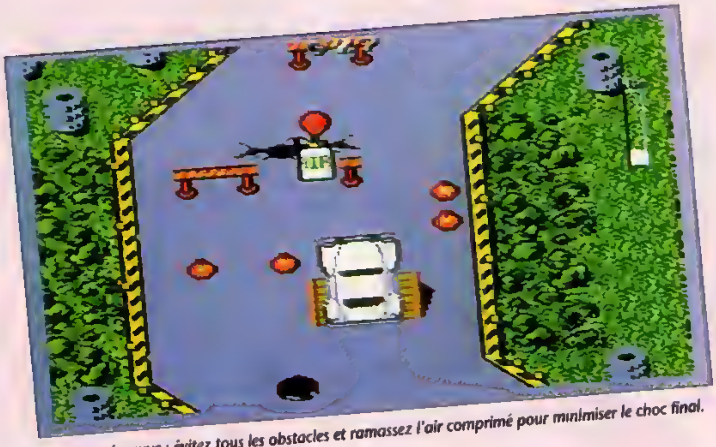
Rassurez-vous, The Incredible Crash Dummies n'est qu'un jeu. Si les robots finissent inévitablement en pièces détachées, les joueurs ont pour leur part toutes les chances de finir explosés de rire grâce à la bonne humeur qui règne tout au long des cinq épreuves du jeu...

PRENDRE UN MAXIMUM DE COUPS

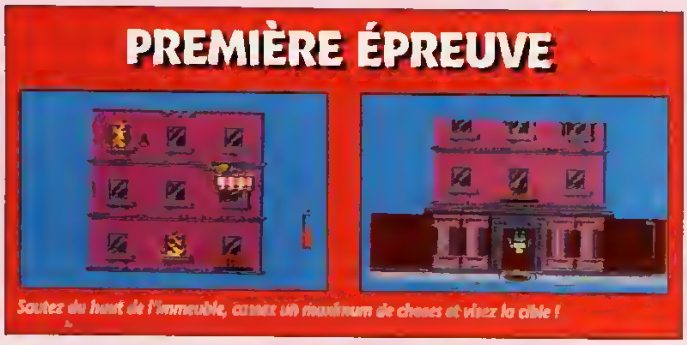
The Incredible Crash Dummies est une sorte de simulation sportive assez délirante, dans laquelle il faut successivement vous jeter du haut d'un immeuble, piloter une voiture, réussir une descente de ski, travailler à la chaîne et piloter une navette spatiale. Tout un programme ! Si vous aimez les jeux variés, vous êtes servi...

Cinquième épreuve : pilotez la navette spatiale en évitant les montagnes et les missiles.

Troisième épreuve : ne zigzaguez pas entre les poteaux — mais sur les poteaux ! —, et détruisez les bonshommes de neige.



Deuxième épreuve : évitez tous les obstacles et ramassez l'air comprimé pour minimiser le choc final.



Sautez du haut de l'immeuble, cassez un maximum de chaises et visez la cible !

QUE LES FOUS LÈVENT LE DOIGT !

Les robots Crash Dummies servent de témoins dans les crash tests. Devenus ensuite des jouets fabuleux, ils sont des personnages vraiment très originaux. Le jeu a conservé cette qualité, même si on regrette qu'il se termine un peu trop rapidement. Sa principale qualité vient surtout de son humour et de sa réalisation très propre. Bref, voilà une cartouche sympathique qui devrait accrocher tous les fanatiques des personnages et les amateurs de bizarreries. ■

Matt le Fou,
dans son élément.

77%

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 84 %
- Animation : 82 %
- Son : 76 %
- Jouabilité : 86 %
- Difficulté : 69 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

Master the GAME ®

DIRECT U.S.A.

Official and sole Agent of Master the Game USA

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

SUPER NES

ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B O B	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
CANTONA FOOTBALL	TEL
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
F1 POLE POSITION	TEL
FINAL FANTASY 2	479
FINAL FIGHT 2	489
FIRST SAMOURAI	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	TEL
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
SUPER BOMBERMAN	TEL
T2 JUDGEMENT DAY	449
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE/GENESIS

ALIEN 3	399
A W S SOCCER	TEL
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
B O B	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNIS	445
ECCO THE DOLPHIN	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
HAUNTING	TEL
HARDBALL 3	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL KOMBAT	479
NHLPA HOCKEY 94	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	389
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	359
TURTLES NINJA	379
WINBLEDON 2	TEL
X MEN	379

SEGA CD

COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
NIGHT TRAP	TEL
TERMINATOR	TEL
NEWS	TEL

GAME BOY

ADAMS FAMILY	239
ALIEN 3	249
ALLEWAY	225
BASEBALL	225
BEST OF THE BEST	249
CHASE HQ	249
DOUBLE DRAGON 3	259
JIMMY CONNORS	219
MARIO LAND	195
MORTAL KOMBAT	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L EMPIRE CONT ATTAK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLEDON TENNIS	245
NEWS	TEL

NEO GEO

FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS	TEL

Extrait du Catalogue

AUTRES TITRES CONSULTEZ NOUS !

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

SUPER NES

MORTAL KOMBAT

Version française

499 F*

STREET FIGHTER 2 TURBO[1]

1) Version US 60 Hz fonctionnant avec Adaptateur 60 Hz

499 F*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

Version française

459 F*

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**

- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse

MASTER THE GAME

BP 2163

69603 VILLEURBANNE Cedex

Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom

Adresse

C. Postal + Ville

Tél (impératif)

Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
	Emballage + Port	30
	Carte CLUB Master the GAME (99F)	
	TOTAL	

☐ Chèque ☐ Carte Crédit ☐ Mandat

Carte de Crédit n°

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire :

(des Parents pour les mineurs)

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

Un des nombreux magasins.

Il vous faut connaître les mélodies d'ocarina pour ouvrir cette porte.

Quand tout va mal dans une contrée féerique, on appelle Wonder Boy à la rescousse...

Déjà adapté sur Megadrive, Wonder Boy in Monster World débarque sur la Master System. Cet épisode est une rétrospective des précédentes aventures de Shion (à la manière de Mario All Stars) compilées dans un seul jeu. Il va vous falloir encore sauver un royaume soumis à une emprise maléfique. Cette fois, c'est la région de Monster World dont il s'agit. Shion devra se mesurer à de nombreux monstres afin de libérer la princesse Shiela (et non Sheila, qui n'est pas une princesse) qui a disparu. Vous avez, pour combattre, une épée et des rudiments de magie. C'est hyper classique mais efficace.

Oh, la zolie princesse !

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE...

Au début de votre quête, vous êtes vêtu le plus simplement possible. Il faudra vous procurer quelques attributs précieux (bouclier, armure, chaussures de marche, épée puissante...). Pour acheter ces différents éléments, vous devrez tout d'abord récupérer de l'or en tuant tout ce qui bouge puis rentrer dans les nombreux magasins disséminés sur votre parcours. Un bon conseil, visitez tous les lieux où vous pourrez vous rendre car ils regorgent de nombreux trésors. De plus, votre personnage a la possibilité de discuter avec les gens qu'il rencontre, ce qui est très important car ceux-ci vous fournissent des informations vitales pour la poursuite de votre aventure.

BEAU ET ORIGINAL !

Wonder Boy in Monster world est bourré de bonnes intentions. Par exemple, vous devrez apprendre à jouer de l'ocarina (et pas comme ceux qui sont restés premiers des semaines au Top 50) pour ouvrir des portes. Il est certain que le paddle de la Megadrive n'a pas une allure d'ocarina, mais c'est sympa quand même. De plus, les décors et les boss que vous rencontrerez sont presque du niveau de la 16 bits. Et ça, c'est étonnant pour une Master. Bref, tous les inconditionnels de Wonder Boy et les autres seront ravis de découvrir ce soft très sympa. ■

Elwood, Wonder play-boy devant l'Éternel.

Un coffre rempli de trésors.

Les décors se suivent et ne se ressemblent pas. Tant mieux !

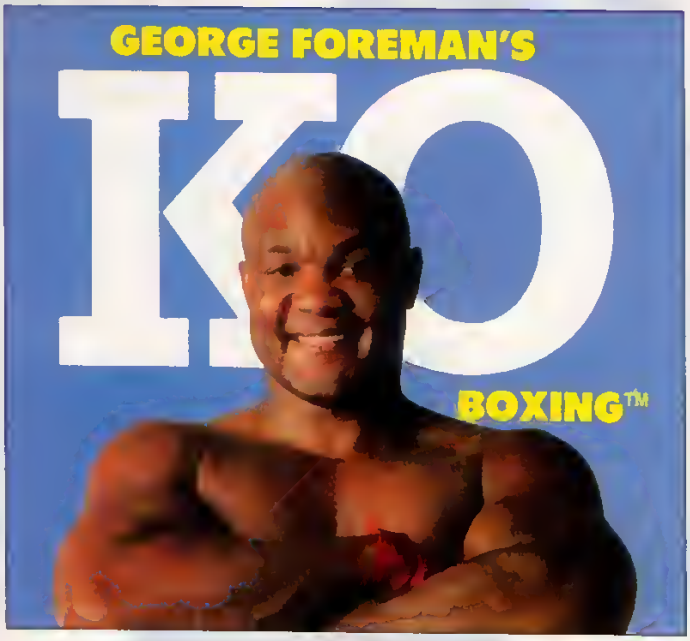
83%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

- MASTER SYSTEM
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 88 %
- Animation : 70 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 72 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F

Alors champion!?
Tu veux toujours continuer à jouer??
Casser du Robotnik, destroyer le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!
Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux.
Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant.
Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.
Mot de passe: PANINI
Comment? t'es pas encore parti?
GAME CARD
SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA Super Play 32
STREETS OF RAGE II
ASTUCE
PANINI
SEGA
COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"
PANINI
5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

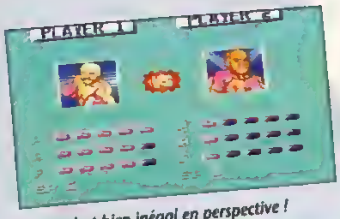


Reviens sur terre, j'ai pas fini.

Au tapis Paulo !

Après de nombreuses versions ratées de ce jeu de boxe, en voilà une qui tient enfin la route. Ouf !

La Master System que l'on dit en bout de course nous prouve le contraire avec George Foreman's KO Boxing. Une version qui devance de plusieurs longueurs celles des autres consoles et nous offre une simulation de boxe assez sympa. Dans KO Boxing, vous incarnez George Foreman. Champion du monde des lourds en 1973, il a un nombre de victoire impressionnant à son actif. Votre challenge sera donc de remporter le titre des lourds. Pour cela, il faut affronter d'autres boxeurs et les mettre tous au tapis. Dans un second mode vous pourrez également disputer un match contre un ami en choisissant parmi plusieurs boxeurs celui qui vous convient le mieux (en fonction de sa puissance, de son jeu de jambes et de ses superpunchs).



Un combat bien inégal en perspective !

Le superpunch terriblement efficace.

GET ON THE RING

Après avoir sélectionné la rapidité du combat (« slow » ou « fast »), vous êtes paré pour l'affrontement. La vue du ring, contrairement aux autres versions, présente les adversaires dans leur totalité et de profil. C'est une assurance de clarté qui permet de gérer convenablement le déplacement des boxeurs. La panoplie des coups est assez complète : direct, punch, uppercut, superpunch, etc. Avec quatre types de protection possible, les combinaisons envisageables sont vastes. Les deux particularités du jeu sont les KO et le superpunch, qui sont aussi les spécialités de Foreman. KO Boxing est une simulation de boxe assez sympa. La jouabilité est correcte et les écrans digitalisés entre les séquences de jeu égayent l'action. Si elle ne laisse pas une trace indélébile, cette version sur Master est bien la meilleure du lot. À bon entendeur, ciao ! ■

Elwood boxe son réveil tous les matins.

65%

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

- MASTER SYSTEM
- Genre : boxe
- Graphisme : 70 %
- Animation : 68 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F

SEGA

MEGA DRIVE

"Découvrez Sparkster...

graine de super héros et nouvelle mascotte de Konami

dans Rocket Knight Adventures sur Sega Megadrive.

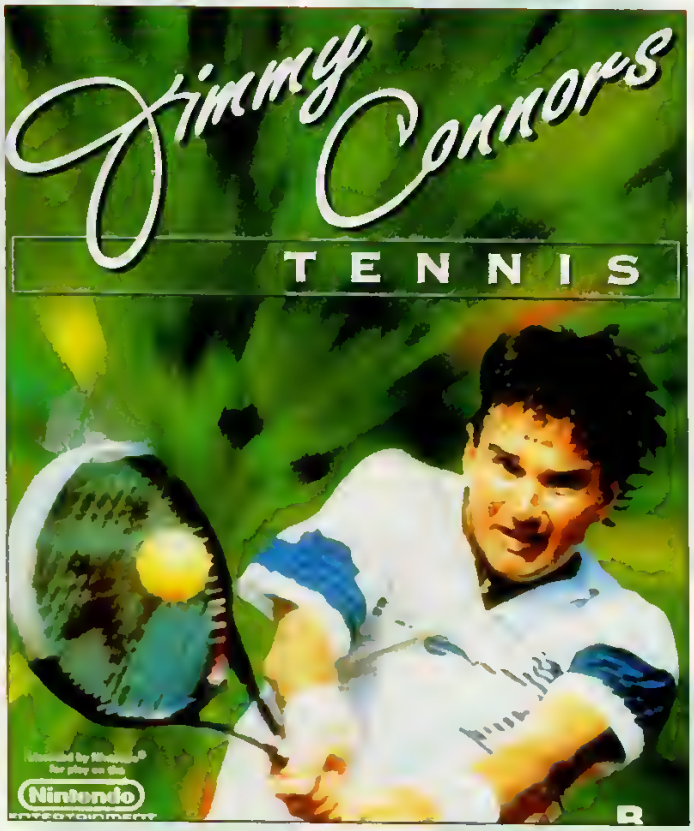
ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Sparkster est fin prêt pour une vengeance sans pitié contre le meurtrier de son maître et père adoptif: Mifune. Propulsé par son réacteur et armé d'un glaive, il vole cheveux au vent vers une mission périlleuse: anéantir Dark Lord et rétablir, une fois encore, la paix sur sa terre natale."

97% "Rocket Knight c'est speed, on ne s'ennuie pas un instant. Ça n'arrête pas de bouger... C'est l'extase." PLAYER ONE

97% "Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un hit absolument indéniable." MEGATORCE

95% "Konami s'affirme de plus en plus sur Megadrive, notamment avec ce titre carrément fantastique!" SUPERSONIC



Localisation géographique de votre futur tournoi.

Après une série de matchs sur Game Boy et sur Super Nintendo, c'est au tour de la NES d'accueillir la simulation de tennis signée par Jimmy Connors. Une réalisation à la hauteur de la gifle de fond de court du roi Jimbo !

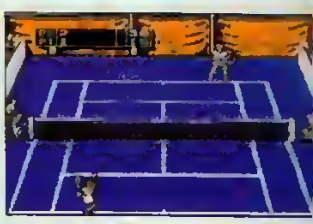
Avec la sortie de Jimmy Connors sur NES, les fans de tennis se poseront immédiatement la question cruciale : la conversion NES est-elle aussi riche et complète que celle de la Super Nintendo ? Eh bien la réponse est... non, et c'est tout à fait normal. Cependant, bien que plus proche de la version Game Boy, Jimmy Connors Tennis (NES) possède tous les atouts pour devenir la référence en matière de tennis sur les 8 bits.

La prise en main du jeu passe par une séance d'entraînement.

AÏE ! MES OREILLES !

Malgré une musique assez crispante, mais très facile à désactiver, on prend vite son pied à jouer à JCT. Cette simu demande des réflexes, de l'endurance et un peu de jugeote. Le gros avantage de ce jeu réside, comme sur la Super Nintendo, à doser la force de la frappe. Élément indispensable pour bien figurer au classement de la saison que vous devez effectuer. Au départ, je ne saurais trop vous recommander de commencer par quelques séances d'entraînement. Chaque tournoi se résume en un seul match contre l'ordinateur (ou contre un pote en mode « deux joueurs »). Le gagnant de ce match unique empoche le prix en espèces sonnantes et trébuchantes. Lorsque vous jouez seul contre l'ordinateur, la machine élève régulièrement la qualité de son jeu. Il est donc primordial de posséder à fond tous les coups du tennis. Vive l'entraînement ! Sinon, le but du jeu consiste à accumuler le plus de gains possible. Bienvenue aux pros ! Pour en revenir au jeu, vous avez droit à une palette de coups impressionnante avec au niveau de l'animation, des amortis qui sont parfois un peu bizarres. En ce qui concerne la jouabilité, cette simulation possède un réel intérêt pour les pros, les amateurs, et même les autres. ■

Wolfen



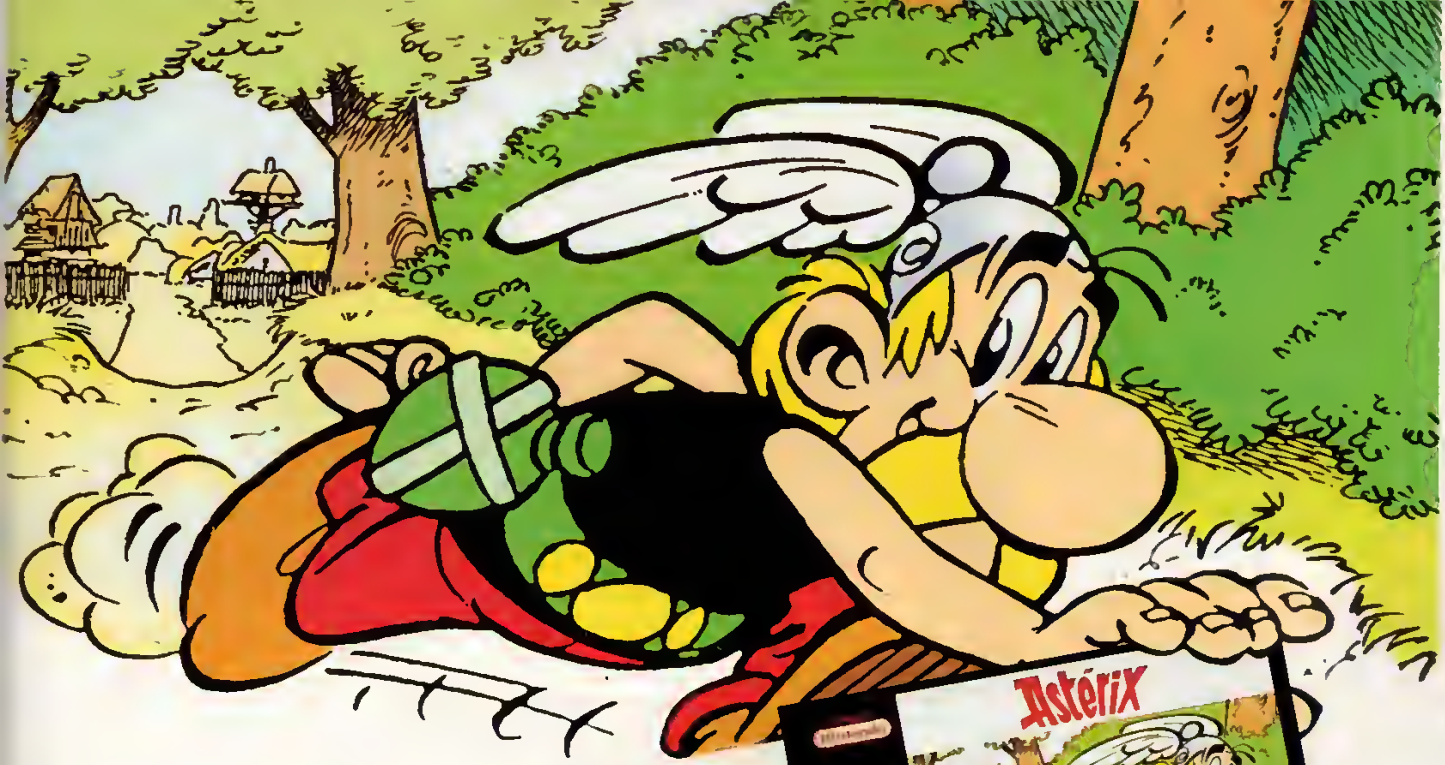
La clé du succès réside dans votre service.

85%

JIMMY CONNORS TENNIS

- NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 90 %
- Son : 30 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F



© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

36 15

Astérix

ou

36 68 30 20*

*(2,19F La minute)

Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit

Astérix

GB ☐ NES ☐ SNES ☐

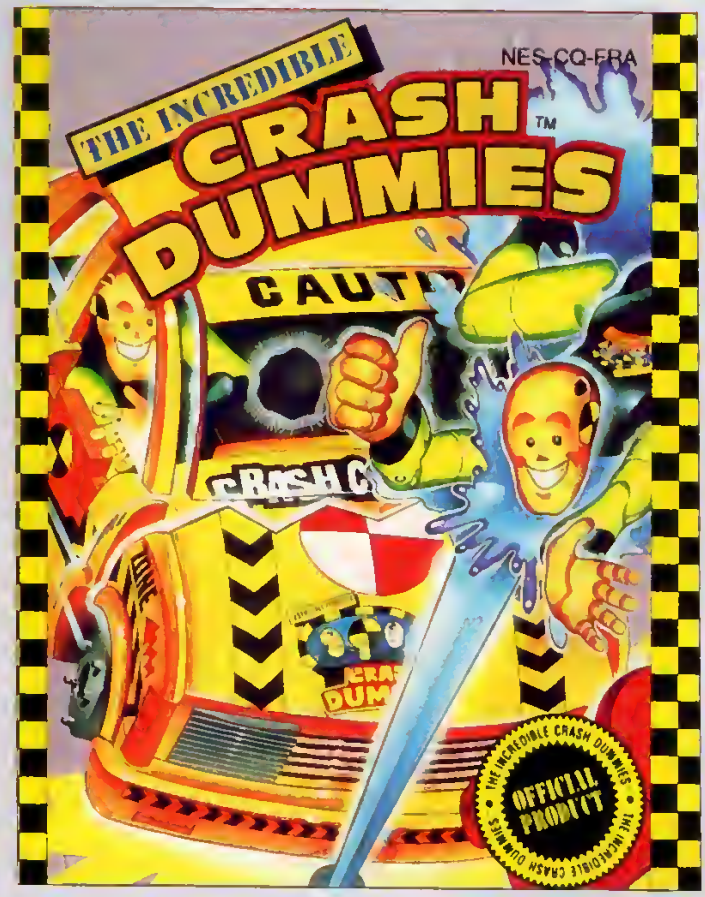
Nom

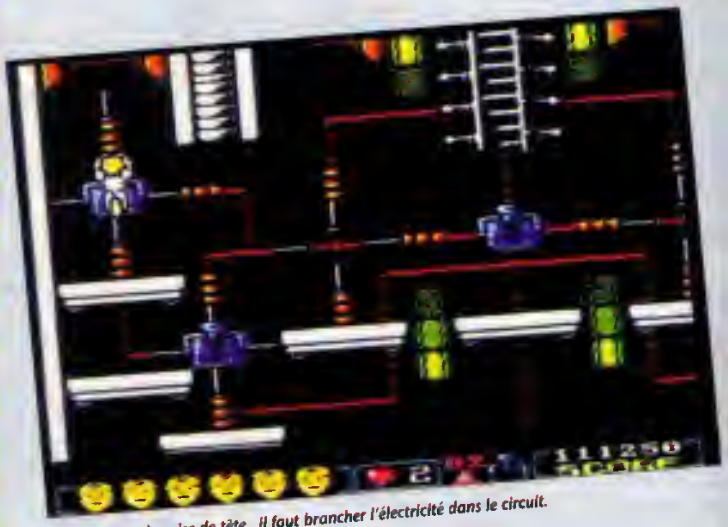
Adresse

Code postal

Ville

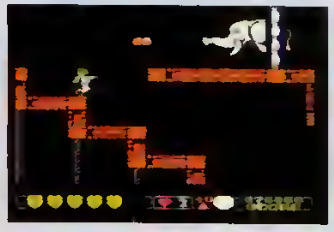
Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex




Un passage très prise de tête. Il faut brancher l'électricité dans le circuit.

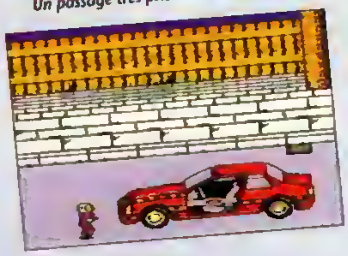
Les Crash Dummies, qui passent habituellement leurs journées à se disloquer en testant les systèmes de sécurité des nouvelles voitures, débarquent sur NES pour combattre un nouveau vilain : Junkman.

Au premier abord, cette histoire de robots déglingués sur NES se présente sous l'apparence d'un jeu de plate-forme très zarbi. Dès le premier niveau, votre personnage (monté sur roue) fonce dans les labyrinthes du crash test center en glissant à la vitesse d'un missile. En réalité, la gestion du déplacement n'est vraiment pas évidente. Et tout sera à l'avenant dans les niveaux suivants...


Attention aux tirs des éléphants...

BIZARRE, VOUS AVEZ DIT BIZARRE !

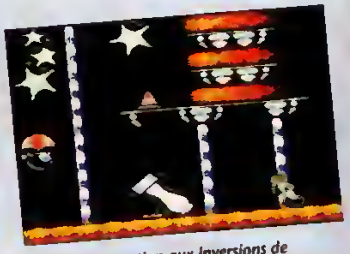
Des choses étranges, croyez-moi, il y en a : lorsqu'il perd sa tête, votre Crash Dummie part dans une course folle avant de finir en miettes. Dans le stage du cirque, si un ballon vous touche, vos commandes s'inversent : si vous appuyez sur la gauche de la croix de direction, vous allez à droite, et vice versa. Argh ! de quoi rendre fou le plus troglodyte des Wonder. Quand vous devenez invincible, vous foncez normalement... sauf que tout est calculé pour que vous croisiez un adversaire à la seconde même où l'invincibilité prend fin évidemment. Bref, il suffit de s'habituer à maîtriser ces problèmes singulièrement originaux...


Au travail !

ATTACHEZ VOS CEINTURES !

À part ça, tous les ingrédients du jeu de plate-forme sont de la partie : les options (l'huile pour dégommer les machines ou les têtes pour survivre plus longtemps), les boss, les clés, les casse-tête démoniaques. En revanche, il manque cruellement de passages secrets ou autres « warp zones » qui apporteraient une plus longue durée de vie. On passe quand même un agréable moment en évitant d'aller à la casse. « N'oubliez pas d'attacher votre ceinture de sécurité ! », dixit les Crash Dummies. ■

Matt Murdock,
le casque sur la tête...


Le cirque : attention aux inversions de commandes !

78%

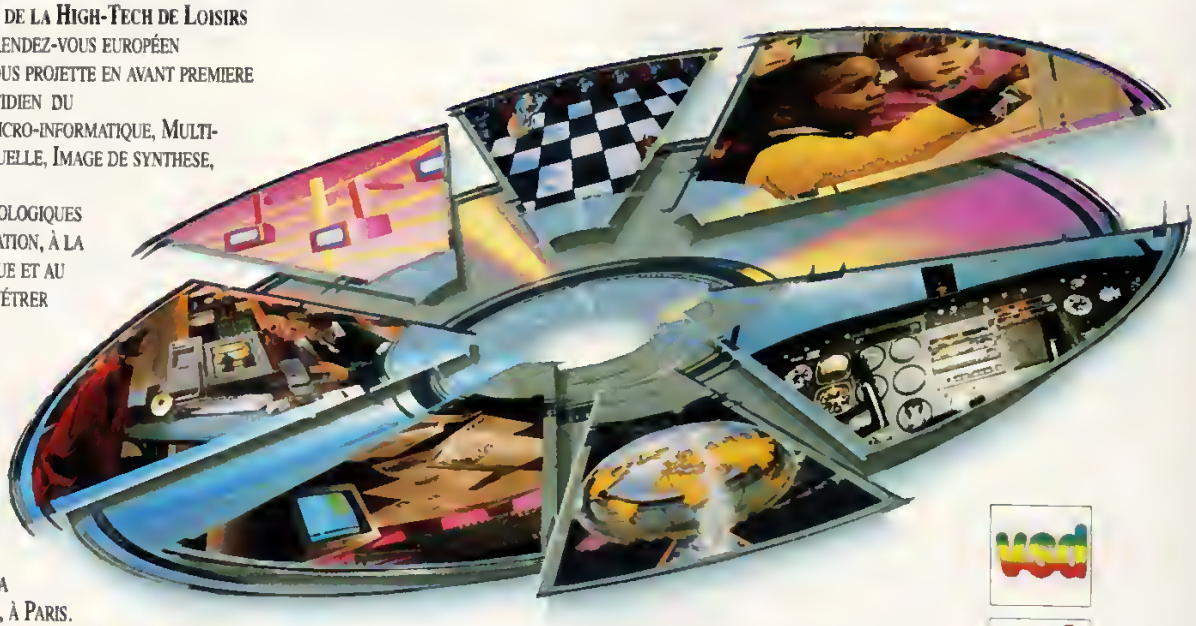
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

- NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 74 %
- Animation : 77 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F

3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

LE TROISIEME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3ème MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTIMÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHESE, SIMULATION, ETC...
CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24** AU **28** NOVEMBRE, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.



Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993

SUPERGAMES

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

OUI, JE VEUX DEVENIR UN VISITEUR PRIVILÉGIE DE **SUPERGAMES 93** EN PROFITANT DE TARIFS EXCEPTIONNELS.
JE COMMANDE DES AUJOURD'HUI :

- ☐ ***"Formule Journée"*** à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.
- ☐ ***"Formule Non-Stop"*** pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur **SUPERGAMES** pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

ET JE JOINS MON REGLEMENT DE ..... F par chèque bancaire à l'ordre de **SHOWAY**.

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

(Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité)

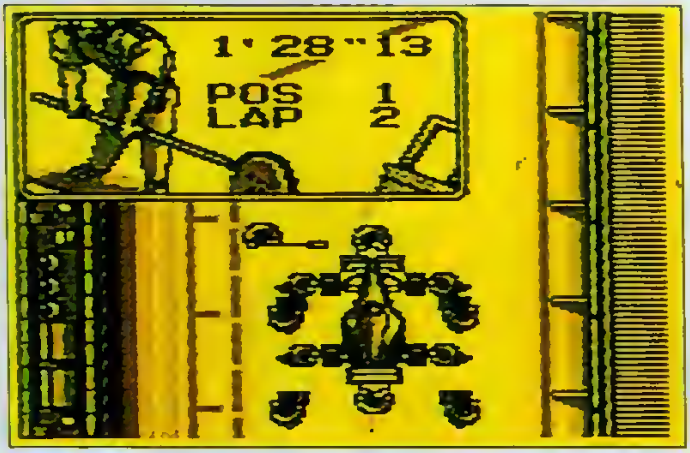
PO 9

F1 POLE POSITION

L'énorme succès provoqué à la rédaction par F1 Pole Position sur Super Nintendo pourrait toucher la version Game Boy. Bien que fort différente, elle laisse entrevoir d'intéressantes perspectives...

Cette simulation est agrémentée de quelques digitalisations dignes d'intérêt.

F1 Pole Position est un événement très attendu par tous les fans de F1. Rappelons que sur la **Super Nintendo**, le jeu est une simulation pure de course auto, comportant tous les paramètres d'un grand prix. Sur **la portable**, le jeu est sans aucune doute plus abordable. Tant pis pour les pros et tant mieux pour tous les autres.



Plus votre voiture est endommagée, plus l'arrêt au stand sera long.

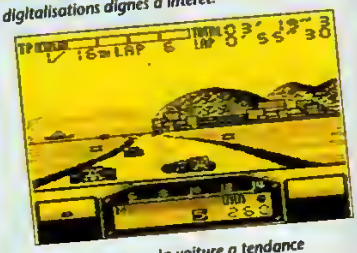
UN CONTRAT À DURÉE DÉTERMINÉE

Contrairement à la plupart des simulations de course, **F1 Pole Position** repose sur un scénario assez original. Vous êtes engagé par une petite écurie pour disputer les quatre premiers grands prix de la saison. Votre **sponsor** exige de vous certains résultats. Si vous les atteignez, vous signerez un nouveau contrat de quatre courses supplémentaires. Assurez bien, car jusqu'à la fin de la saison, le big boss de votre team n'a aucune confiance en vous. Il ne vous propose que des contrats à quatre grands prix ! Si malgré tout vous paraphez les **quatre contrats** de l'année, vous enchaînez alors sur la saison suivante.

Grâce à l'aspiration, le pilote de droite déboîte pour déborder Patrese.

L'IMPORTANCE DES RÉGLAGES

À chaque nouveau contrat, vous obtenez **un mot de** passe. Je vous conseille alors de faire suffisamment d'essais libres sur les quatre nouveaux circuits, pour trouver les réglages idéaux pour chaque course. Notez qu'une voiture configurée, pour avoir le **maximum d'adhérence** (gros ailerons...), sera pénalisée en vitesse de pointe puisqu'elle roulera 70 km/h moins vite qu'une voiture réglée sans ou avec moins d'appuis aérodynamiques. À vous de trouver le bon compromis **tenue de route/vitesse**. Au niveau du pilotage, la voiture a tendance à glisser des roues arrières, mais cela n'entame en rien l'excellente jouabilité de F1 Pole Position. ■


Dans les virages, la voiture a tendance à sauvirer.

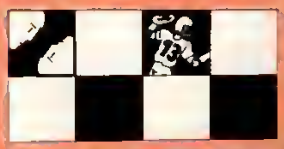
Wolfen

85%

F1 POLE POSITION

- GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 85 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F



FANTASTIC DIZZY

Le voici! Dizzy est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!

Da cabane de le survie

Attaque du Château

Vaisseau naufragé

"C'est un jeu captivant, énigmatique, bien présenté et extrêmement prenant - un succès garanti" 90%
Sega Pro magazine (MEGA DRIVE)

Tanière du dragon

Le Château dans les nuages

"L'association judicieuse d'un jeu de plates-formes et d'énigmes astucieuses"
Sega Power magazine

"Une superbe aventure bourrée d'énigmes, qui vous passionnera" 92%
Sega Pro magazine

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LIMITED POUR LE JEU SUR LES SYSTEMES: SEGA MEGA DRIVE. SEGA MASTER SYSTEM. SEGA GAME GEAR ALSO AVAILABLE ON: AMIGA IBM PC. NES*

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL. R.U.

Codemasters

© 1992 The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Sega, sont des marques enregistrées. Sega Nomis par Codemasters Software Company Ltd, sous licence de Sega Enterprises Ltd, pour utilisation sur Sega Mega Drive, Sega Master System et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters indique la marque suivante sur ses produits: PAL: pour usage de Nintendo Company Limited. Codemasters Ltd ne saurait faire aucune offre au sujet à Nintendo Co Ltd. * Nintendo, "The Famicom, Adaptation of Sega", Rue de Fresnes 1,000 Neuchâtel (Suisse) enregistrés.

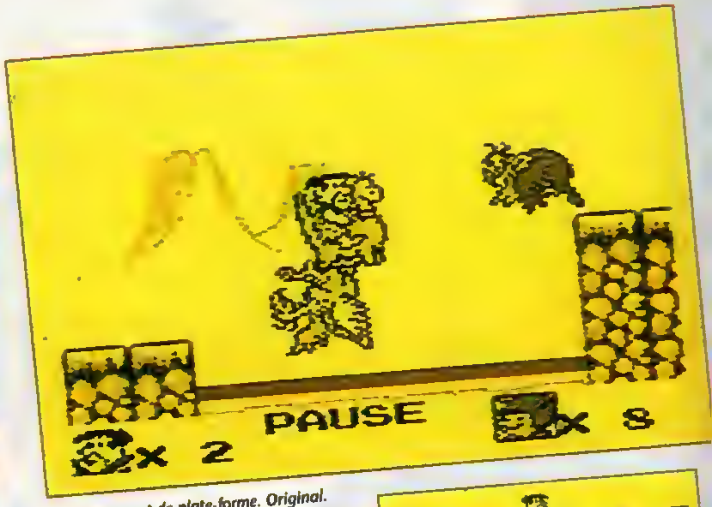
Les aventures épiques du plus galant des maris préhistoriques : voilà le programme de cette cartouche Game Boy sortie tout droit du fin fond des âges...

Décidément, quelle classe ce Fred ! Alors qu'il est en train de suer sang et eau à casser des cailloux pour sa petite famille, il découvre une ardoise sur laquelle est gravé un curieux dessin. C'est une carte au trésor ! N'écoutant que son amour illimité pour sa tendre et douce Wilma, Fred décide de se lancer à la recherche du fabuleux butin qui s'offre à lui pour fêter leur anniversaire de mariage. Quelle noble aspiration ! Tant de grandeur d'âme me laisse rêveur...

YABBA-DABBA-DOO !

Pour parvenir à ses fins, Fred doit traverser sept stages habités par toutes sortes d'ennemis. En bon jeu de plate-forme, The Flintstones vous oblige à tenir compte du décor pour avancer avec, en plus, une originalité. En effet, lorsque vous tirez une première fois sur un adversaire, il tourne sur lui-même et s'immobilise durant quelques secondes. Vous pouvez alors vous en servir, grimper dessus et atteindre ainsi des endroits inaccessibles. Un exercice de style impressionnant. Pour l'aider dans sa tâche, un docile dinosaure sert quelquefois de monture à notre bon Cro-Magnon. L'avantage ? Un saut bien plus impressionnant (donc efficace) et une capacité de tir multipliée. Évidemment, il y a aussi les inévitables bonus qui vous rapportent, accumulés, points et nouvelles vies.

Fred, sous l'œil de son ami dino, découvre la carte au trésor.



Le vautour sert de plate-forme. Original.

PAS DE SURPRISE

The Flintstones possède tout ce qu'il faut pour s'enorgueillir d'être un bon jeu. Rien de plus, rien de moins, remarquez. Ce jeu n'a rien d'extraordinaire. Cependant, il est bien réalisé et les commandes répondent au doigt et à l'œil. Les graphismes, quoique dépouillés (n'oublions pas que nous sommes sur Game Boy), sont clairs et nets... Bref, un gentil petit jeu capable, sans aucun doute, de distraire son homme pendant les longues nuits d'automne... ■

Méfiez-vous du souffle de ce monstre marin.

Un stage un peu particulier où il faudra démontrer vos talents de pilote.

Plop ! Il fout sauter de bulle en bulle, mais elles éclatent.

Chris, va chasser le Wonder les nuits de pleine lune, alors que hurlent les loups, là-haut, dans la montagne...

77%

THE FLINTSTONES

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 79 %
- Animation : 88 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 65 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS- (1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SONIC	149 F	WIMBLEDON	169 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	GOLDEN AXE	139 F
SHINOBI	79 F	KENSEIDEN	139 F
TRANSBOT	79 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1	139 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	VIGILANTE	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	MICKEY 1	199 F
DOUBLE DRAGON	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE 2 (Franç.) + SONIC	695 F	499 F

MANETTE PRO 2	99 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAP	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
ALTERED BEAST	99 F	TWO CRUDES DUDES	199 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
STREET OF RAGE	149 F	MICKEY ET DONALD	275 F
BUCK ROGERS	199 F	SONIC 2	275 F
KID CHAMELEON	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	SUPER MONACO GP2	275 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	399 F	JURASSIC PARK	399 F
FLASHBACK	399 F	ALLADIN	449 F
FORMULA 1	399 F	STREET FIGHTER II	549 F

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FINAL FIGHT	399 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
JAGUAR XJ 220	399 F	BATMAN RETURN	449 F
ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP)			7EL

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	GREMLINS 2	189 F
CASTELVANIA	149 F	TERMINATOR 2	199 F

NES (+ DE 1600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	79 F	ROBOCOP	175 F
GAUNTLET	139 F	ZELDA 2	179 F
METAL GEAR	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DUCK TALES	239 F
PUNCH OUT	149 F	SUPER MARIO 3	249 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F	------
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	990 F	699 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	------
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	69 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

BLAZING SKIE	269 F	AXELAY	339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
ZELDA 3	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
STARWING	314 F	ROAD RUNNER	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	STREET FIGHTER 2	339 F
ANOTHER WORLD	339 F	SUPER STAR WARS	339 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	389 F	CANTONA FOOTBALL	469 F
SIM CITY	389 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
ASTERIX	449 F	TECMO BASKET BALL	489 F
BATTLETOADS	449 F	F1 POLE POSITION	499 F
NIGEL MANSELL	449 F	MORTAL KOMBAT	549 F

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1990 F
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	7EL
SAMOURAI SHODOWN	1690 F	7EL

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK
DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF
OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)
DONT + DE 6500 NOUVEAUTES
*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Toutes les marques citées sont des marques déposées
* OCCASION
Offre dans la limite des stocks disponibles.
RC Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63 86 87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 FRS** de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 10/93

Bienvenue au NEC Club seconde édition : infos, tests, et previews, voici le ballon d'oxygène des inconditionnels de la petite japonaise.

Le Paddle nouveau est arrivé !

On nous l'avait promis lors de la sortie de Street Fighter II', le voici qui arrive dans notre beau pays. Ce paddle six boutons est un must pour tous les possesseurs du jeu de baston de Capcom : plus besoin de soumettre ses petits doigts aux pires contorsions pour effectuer un « sonic boom » ou un « dragon punch » ! À signaler qu'il est également utilisable avec d'autres jeux de baston comme Fatal Fury 2.

Camp California

support	genre	nombre de joueurs
CD ROM	PLATE-FORME	1
éditeur	sauvegarde	continue
ICOM	NON	OUI

Pour ne pas dépayser tous ceux qui, comme Crevette, ont passé leurs vacances à rêver de surf sur des vagues de quatre mètres (« oh, purée ! quatre mètres ! »), voici le premier jeu dont la bande sonore est signée par les Beach Boys. En CD, ça décoiffe ! Hélas, les tubes des garçons de la plage et l'utilisation de leur mascotte comme héros sont bien la seule innovation marquante de Camp California. Ce n'est qu'un jeu de plate-forme panaché d'un zeste d'aventure, orné de graphismes corrects mais desservi par une animation perfectible. Choisir son personnage parmi cinq héros délirants ne suffit pas à propulser Camp California vers les plus hautes sphères. Un petit jeu rigolo qui s'essouffle malgré tout sur la distance.

Exile

support	genre	nombre de joueurs
CD ROM	JEU DE ROLE	1
éditeur	sauvegarde	continue
WORKING DESIGN	OUI	NON

Via l'importation de titres américains, les possesseurs de CD-Rom et de Duo peuvent enfin goûter aux fabuleux jeux de rôle qui ont fait la réputation des machines NEC au Japon. Le dernier arrivé à la rédaction n'est pas le meilleur du genre. Pourtant, il se défend encore très correctement. Exile adopte le parti pris de mélanger des séquences de vue aériennes type Zelda avec des scènes d'action genre beat them up. Le résultat, assez déroutant, risque de rebuter nombre d'amateurs du genre. Quatre personnages, aux talents complémentaires, pourront se joindre à vous durant la quête. Comme on pouvait s'y attendre sur CD-Rom, la réalisation est très classe avec, en particulier, des musiques somptueuses et des dessins animés (en anglais !) d'enfer. Exile est trop bizarre pour devenir un must du genre mais il devrait séduire certains joueurs. Et puis, rien que pour le superbe dessin japonais gravé sur le CD, on a envie de se l'offrir.

LES ALLUMÉS DE JEUX VIDÉO ONT MAINTENANT LEUR ÉMISSION À LA RADIO :

GAME 40
MERCREDI
19H00 / 20H00

avec

Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.

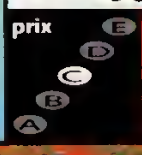
Bienvenue pour cette seconde édition du Lynx Club ! La portable d'Atari s'endort ce mois-ci : il n'y a pas de previews. Consolez-vous : cette pénurie aura l'avantage de nous laisser plus de place pour un superbe test, Lemmings débarque sur Lynx et il n'a jamais été aussi bon !

Lemmings

Il était une fois une horde de petits rongeurs dont la renommée, d'abord confinée aux amateurs de micro-ordinateurs, s'étendit vite à la planète entière. NES, Game Boy, Super Nintendo, Megadrive, Master System, Game Gear, NEC, toutes les consoles de la création ont vu débarquer un jour ou l'autre une version de ce qui reste encore aujourd'hui le jeu de réflexion le plus original de ces dernières années. Vous avez certainement dû apercevoir au moins une fois dans votre vie ce jeu. Il vous demande de conduire un groupe de petits rongeurs à bon port en commandant à certains d'entre eux d'effectuer des missions très précises : creuser, bloquer ses camarades, construire un pont... Le problème vient du fait que le gros de la meute se contente d'avancer imperturbablement droit devant lui quel que soit les dangers qui s'ouvre sous ses pieds. Et comme Lemmings compte une centaine de tableaux, requiérant chacun une stratégie différente, les neurones du « lemmingsmaniaque » fonctionnent à plein régime. Simples au début, les tactiques deviennent progressivement dantesques. Cette adaptation sur la Lynx est très largement au niveau de ses homologues sur 16 bits. Le problème de la petite taille de l'écran a été résolu en adoptant une astuce. En effet, les icônes qui permettent d'effectuer les actions ne restent pas en permanence afficher à l'écran. Il faut, pour les faire apparaître, appuyer sur le second bouton. Pas très pratique au début mais on s'y habitue assez vite. Mis à part ce petit détail, ainsi que la disparition du mode « deux joueurs » (vraiment dommage pour une portable disposant d'un câble de communication), l'adaptation de Lemmings sur la Lynx ressemble comme deux gouttes d'eau aux meilleures versions de Lemmings. Un petit bonus profite des capacités de la console : les tableaux apparaissent en zoom. Très classe ! Et bien sûr, un système de codes vous permet de ne pas avoir à refaire plusieurs fois un tableau terminé. Jouable, beau et surtout accrocheur, Lemmings est un must pour tous les possesseurs de la Lynx. La preuve que, quand les éditeurs se décarcassent un peu, la petite couleur est vraiment capable d'héberger des jeux somptueux.

Iggy

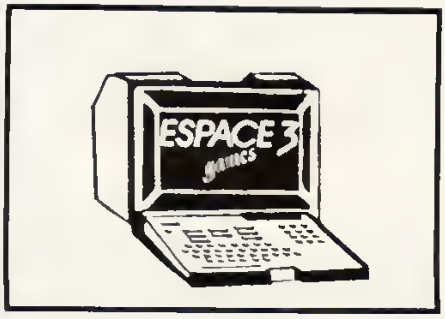
genre
RÉFLEXION
difficulté
TRÈS PROGRESSIVE
graphisme
84 %
animation
84 %
son
75 %
jouabilité
89 %
durée de vie
95 %
player fun
96 %
prix



95 %

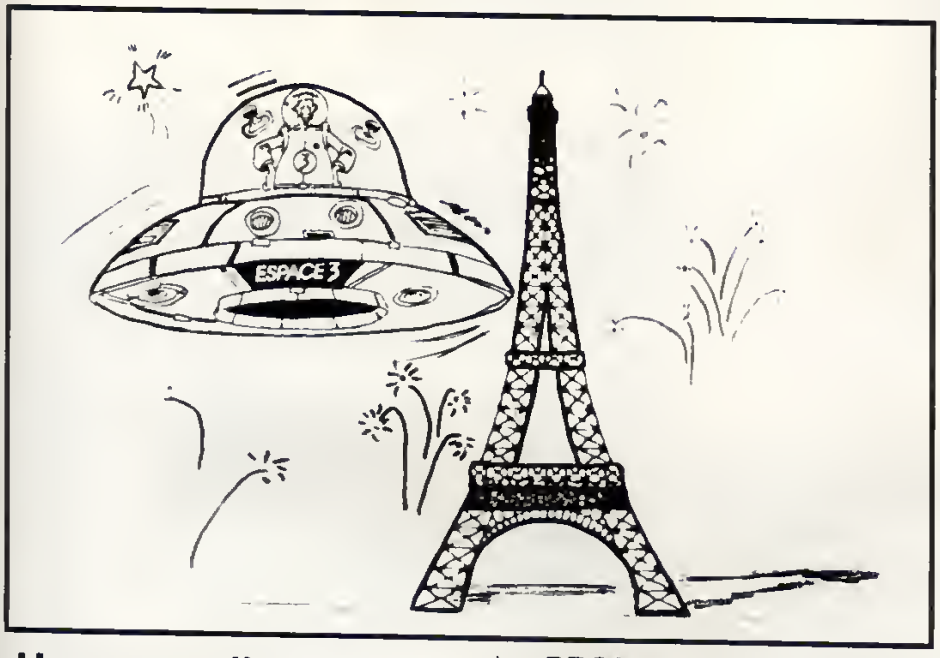
ESPACE 3 News

N° 3 - Octobre 1993



ESPACE 3 ENVAHIT PARIS !

Eh oui ! ESPACE 3 ouvre enfin une boutique à PARIS.



Une nouvelle adresse à retenir
ESPACE 3 PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
METRO
LEDRU ROLLIN

- o -

C'est après une forte demande de votre part, chers clients,que nous avons décidé d'ouvrir "**ESPACE 3 PARIS**".

Ce point de vente vous proposera un énorme choix de jeux et toujours les super prix **ESPACE 3**, mais en plus, vous pourrez bénéficer des ***PROMOS D'OUVERTURE***. Outre les méga giga super prix , un T Shirt sera offert à tout acheteur.

- o -

VENEZ NOMBREUX
OUVERTURE LE
SAMEDI 23 OCTOBRE

LA MASCOTTE PLEBISCITEE

Le sympathique personnage qui voulait s'introduire dans notre équipe a remporté un énorme succès ! Vos votes sur minitel sont unanimes, "nous devons l'adopter". Il faut avouer qu'il a une "bonne tête" et un caractère joueur...!!!

CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

Vite à votre minitel !

Si vous avez voté OK pour l'adoption de la mascotte, vous êtes peut-être parmi les 50 chanceux tirés au sort qui auront l'immense privilège de porter le GENIAL EXTRA TERRESTRE sur le T Shirt ESPACE 3 qui leur sera envoyé. BRAVO et MERCI POUR LUI !

✌

ET TOUJOURS !
4 000 F de lots
à gagner avec
* LE SUPER TOP FLOP
* LE MEGA TOP FLOP

☞ CONSULTEZ LA COTE DE L'OCCASION

☞ TOUTES LES NOUVEAUTES

☞ TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞ PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jecques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 190 F
SUPER NES USA + 1 manette + Street fighter 2 Turbo 1 569 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 500 F - MANETTE SF4 : 99 F - SUPERSCOPE : 490 F

250F

KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING OUEST
SKULJAGGER

395F

ADDAMS FAMILY 2
AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
COOL WORLD
GODS
GREAT WALOO SEARCH
HIT THE ICE
MARIO IS MISSING
NCAA BASKET BALL
OUTLANDER
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
SHANGAI
SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER TURICAN
TERMINATOR
TOM & JERRY
WINGS 2
WARP SPEED

449F

MICKEY MISTICAL OUEST
SUPER BUSTER BROTHER
YOSHI'S COOKIE

495F

BATTLETOADS
BIO METAL
COOLSPOT
ETOPIA
FATAL FURY
GPI
LOST VIKING
MECH WARRIOR
ROCK AND ROLL RACING
ROCKY RODENT
SONIC BLASTMAN
STAR FOX
SUPER STRIKE EAGLE (F15)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOP GEAR 2
TOYS
WINGS COMMANDER
WOLFCHILD
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR

539F

EVO
BUBSY
FINAL FANTASY 2
JURASSIC PARK
KING ARTHUR 5 WORLD
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SIM EARTH
THE 7TH SAGA

590F

DUNGEON MASTER
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP

SUPER PROMO

DESERT STRIKE	300 F	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299 F
FINAL FIGHT	299 F	PUSH OVER	299 F
F ZERO	299 F	RACE DRIVIN	299 F
GHOULS AND GHOSTS	250 F	STAR WARS	300 F
GRADIUS III	299 F	STREET FIGHTER II	299 F
JAMES BOND JR	250 F	SUPER R TYPE	299 F
LETHAL WEAPON 3	299 F	YS III	299 F
PIT FIGHTER	250 F		

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

99 F

[illegible]

149 F

ALLEWAY
ALTERED SPACE
DR FRANKEN
DRAGON'S LAIR
KICK OFF
PRINCE OF PERSIA
R TYPE II
SUPER RC PRO AM
TURRICAN

195 F

ALIEN 3
KIRBY'S DREAM LAND
TOP RANK TENNIS
YOSHI COOKY
YOSHI

229 F

ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2

DOUBLE DRAGON 3
FELIX THE CAT
JIMMY CONNORS
JURASSIC PARC
KRUSTY FUN HOUSE
MOHAMED ALI BOXING
NIGEL MANSEL
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPERMARIOLAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX

249 F

EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MEGAMAN 3
MORTAL KOMBAT
MYSTIC QUEST
POPULOUS
ZELDA

299 F

FINAL FANTASY LEGEND III

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F
d'une valeur maxi de 590 F

nouveautés

STREET FIGHTER 2 TURBO TEL
RAMNA 1/2 3 645 F

299 F

CONTRA SPIRIT
JACKY CRUSH
JOE & MAC II
PHALANX
POWER ATHLETE
SKY MISSION

390 F

ALIEN VS PREDATOR
AXELAY
BLUES BROTHERS
DEAD DANCE
LOONEY TOON (road runner)
SONG MASTER
SUPER DUNK STAR
SUPER VOLLEY BALL TWIN
TURTLES IV
USA ICE HOCKEY
VALKEN (CIBERNATOR)

490F

MARIO ET WARIO
NIGEL MANSEL
POP'N TWIN BEE
POPULOUS II
STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)
SUPER FORMATION SOCCER 2
SUPER VOLLEY BALL 2

590F

EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
MAGIC JOHNSON SUPER PUNK
SEIKEN DENSETSU (légendeof star sword 2)
SILPHEED
TETRIS 2
WORLD HEROE

690F

ART OF FIGHTING
SOLSTICE 2

GIGA PROMO

FINAL FIGHT 2	299 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
STAR FOX	299 F	RAMNA 1/2 1	449 F
BATMAN RETURN	299 F	ROCKETTER	150 F
BRASS NUMBER	299 F	ROYAL CONQUEST	199 F
CASTLEVANIA IV	299 F	RUSHING BEAT	179 F
COMBATRIBES	299 F	RUSHING BEAT 2	299 F
DRAGON BALL Z 2	490 F	SMASH TV	199 F
FIRST SAMOURAI	250 F	SOUL BLADER	199 F
FLYING HERO	299 F	STAR WARS	399 F
IKARI NO YSAI	250 F	SUPER DOUBLE DRAGON	299 F
IMPERIUM	199 F	THE KING OF THE RALLY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F	TINY TOON	399 F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STAR WING 990 F

NOUVEAUTÉS

SUPER STRIKE EAGLE
JURASSIC PARK

299 F

EARTH DEFENSE FORCE
L'ARME FATALE

349 F

BULLS VS BLAZERS
DRAGON'S LAIR
JOE AND MAC
POPULOUS
SUPER KICK OFF

389 F

ALIEN 3
MARIO COLLECTION
MARIO KART
SIM CITY
WORLD LEAGUE BASKETBALL
ZELDA 3

419 F

JIMMY CONNORS

SUPER PGA GOLF

439 F

ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
BOB
CANTONA FOOTBALL
DESERT STRIKE
NHLPA HOCKEY
POCKY AND ROCKY
ROBOCOD
STAR WING
SPIDERMAN X MAN
SWIV

495 F

FIGHTING SPIRIT
RAMNA 1/2 2
WORLD CLASS RUGBY
STREET FIGHTER 2 TURBO

549 F

MORTAL KOMBAT

590 F

WWF2 : ROYAL RUMBLE

ACCESSOIRES

- **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
  6 boutons, compatible Mégadrive et Super Nintendo / Super Famicom
- **2 MANETTES SANS FIL PRO 6** 299 F
- **ACTION REPLAY PRO** 395 F
  Pour Mégadrive
- **ACTION REPLAY PRO** 395 F
  Pour Super Nes/Super Famicom/Super Nintendo
  Peut être utilisé comme adaptateur universel
- **ACTION REPLAY PRO pour Game Boy** 299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART et STAR FO
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 FAVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETÉES : GRATUIT
OU POUR L"ACHAT DE 2 JEUXSUPER NES / SUPER FAMICOM
UNE RALLONGE POUR MANETTE SNES/SFC/SUPER NINTENDO AVEC ENROULEUR

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

MEGADRIVE

nouveautés

BEST OF THE BEST	449
HOOK	449
MORTAL KOMBAT	490
NIGEL MANSEL	TEL
PUGSY	TEL

249 F

AQUATIC GAMES (J POND III)	EUR
INDIANA JONES	EUR
LITTLE MERMAID	USA

299 F

ATOMIC RUNNER	USA
CAPTAIN OF AMERICA	USA
CHAKAN	USA
CRUE BALL	JAP
GREEN DOG	EUR
MICKEY ET DONALD	JAP
POWER MONGER	USA
RISKY WOOD	USA
SLIM WORLD	USA
SUPER HIGH IMPACT	USA
SUPER SMASH TV	USA
TALE SPIN	USA
TAZMANIA	EUR

345 F

BATTLE TOADS	JAP
FATAL FURY	USA
GLOBAL GLADIATOR	US/EUR
TECHMO WORLD CUP	USA

385 F

ADDAMS FAMILY	EUR
BULLS VS BLAZERS	US/EUR
COOL SPOT	EUR
DOUBLE DRAGON 3	EUR
ECCO LE DAUPHIN	EUR
FORMULA ONE	EUR
G LOC	EUR
INTERNATIONAL RUGBY	EUR
JAMES BOND 007	EUR
JUNGLE STRIKE	EUR
JURASSIC PARK	EUR
NBA ALL STAR CHALLENGE	EUR

STREET FIGHTER 2'CE 529 F

OUT OF THIS WORLD	EUR
POPULOUS 2	EUR
POWER ATHLETE (Deadly Moves)	USA
ROAD RASH II	EUR
ROCKET KNIGHT ADV.	TEL
SHINOBI III	EUR/JAP
SIDE POCKET	EUR
STREET OF RAGE 2	EUR
SUPER KICK OFF	EUR
THUNDER FORCE IV	EUR
TINY TOON	EUR
TMNT HYPERSTONE HEIST	EUR
ULTIMATE SOCCER	EUR
X MEN	EUR

425 F

ASTERIX	EUR
ALLADIN	EUR
DAVIS CUP TENNIS	USA
DINOSAURS FOR HIRE	USA
GENERAL CHAOS	EUR
NHL HOCKEY 94 (4 joueurs)	EUR
SHINING FORCE	EUR
SPIDERMAN X MEN	USA

MEGA PROMO

BLOCK OUT/JAP	**99 F**
ALIEN 3/JAP	249 F
ATOMIC ROBOKID/JAP	149 F
AYRTON SENNA GP/JAP	290 F
BATMAN RETURN/EUR	249 F
BIOHAZZARD BATTLE (60 Hz)/USA	190 F
BUBSY/EUR	379 F
CALIFORNIA GAMES /EUR	199 F
CHAMPION SHIP PRO AM/USA	129 F
CRYING/JAP	190 F
DARIUS II/JAP	149 F
DICK TRACY/EUR	199 F
DAVID ROBINSON BASKETBALL/JAP	199 F
DONALD DUACK SHOT/JAP	150 F
EA ICE HOCKEY/JAP	199 F
F1 CIRCUS/JAP	190 F
F 22 INTERCEPTOR/JAP	199 F
GOLDEN AXE 2 /EUR	199 F
GYNOUG/EUR	149 F
J MADDEN 92/JAP	199 F
JORDAN VS BIRD/USA	190 F
KID CHAMELEON/JAP	149 F

FLASH BACK /EUR	**349 F**
LAND STALKER/JAP	379 F
LHX ATTACK CHOPPER/USA	190 F
LOTUS TURBO CHALLENGE/USA	129 F
MASTER OF MONSTERS/JAP	99 F
MERCS /EUR	149 F
OUTRUN 2019/JAP	199 F
RAMBO 3/EUR	199 F
ROAD RASH/JAP	199 F
SAINT SWORD/JAP	129 F
SONIC/JAP	149 F
SONIC 2 /JAP	249 F
STRIDER/EUR	199 F
THUNDERFORCE III/JAP	199 F
THUNDER PRO WRESTLING/JAP	129 F
TOE JAM EARL/JAP	129 F
TURBO OUT RUN /EUR	199 F
TWO CRUDE DUDES/USA	129 F
UNDEADLINE/JAP	149 F
VERITEX/JAP	129 F
WONDERBOY 3/JAP	129 F
ZERO WING/JAP	129 F

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 3615 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO 24/48 h

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	2 490 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix	2 990 F
MANETTE	490 F
MEMORY CARD	229 F

ART OF FIGHTING	1490 F
BLUES JOURNEY	590 F
EIGHT MAN	790 F
FATAL FURY	990 F
FATAL FURY II	1290 F
FOOTBALL FRENZY	990 F
GHOST PILOT	590 F
KING OF MONSTER II	1290 F
LAST RESORT	1290 F
MAGICIAN LORD	690 F
MUTATION NATION	1190 F
NAM 1975	590 F
POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1590 F
SENGOKU II	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	690 F
SUPER SIDE KICKS	1490 F
TRASH RALLYE	890 F
3 COUNT BOUNT	1490 F
VIEW POINT	1490 F
WORLD HEROE II	1490 F

GAME GEAR

GLOBAL GRADIATOR	249 F
JURASSIC PARK	249 F
KRUSTY FUN HOUSE	249 F
MORTAL KOMBAT	269 F
SPIDERMAN 2	249 F
WORLD CUP SOCCER	259 F
WWF	249 F

NOMBREUX TITRES EN STOCKS NOUS CONSULTER

GENIAL
LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	1 790 F
MEGA CD 2 (Version Française) + Road Avenger	1 990 F
MEGA CD USA + Solfeace + Sherlock Holmes	2 490 F

MEGA CD JAPONAIS

AFTER BURNER III	399 F
BARI ARM	299 F
BLACKHOLE ASSAULT	299 F
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 F
FINAL FIGHT	299 F
PRINCE OF PERSIA	250 F
RAMNA 1/2	449 F
ROAD BLASTER	385 F
SNWARTZCHILD	299 F
SILPHEED	590 F
SONIC CD	590 F
SUPER LEAGUE	385 F
TIME GAL	365 F
WONDER DOG	250 F

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	449 F
CHUCK ROCK	449 F
COBRA COMMANDO	449 F
COOL SPOT	TEL
DARK WIZARD	449F
ECCO LE DAUPHIN	449 F
HOOK	449 F
INXS Music video	549 F
INDIANA JONES	449 F
KRISS KROS	549 F
MONKEY ISLAND	449 F
RISE OF THE DRAGON	449 F
SEWER SHARK	549 F
SHERLOCK HOLMES 2	449 F
SPIDERMAN	449 F
TERMINATOR	495 F

MEGA CD EUROPE

DUNE	TEL
FINAL FIGHT	385 F
JAGUAR XJ 220	385 F
NIGHT TRAP	449 F
SHERLOCK HOLMES	365 F
WOLFCHILD	365 F
WONDERDOG	365 F

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (Jeux 25 F/consoles & accessoires volumineux : 60 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
AGE : ..... Téléphone : ..... Signature :
(parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ SUPER FAMICOM ❑ MEGA CD ❑
SUPER NES ❑ NES ❑ GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue Numéro
Date de validité :
Signature :

* CEE - DOM TOM : Cartouches : 40 F Consoles : 90 F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE ESPACE 3 VPC
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+23

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

ViteVu

NES
Alien 3

prix A B C D E — 59%

éditeur: ACCLAIM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
password: NON
continue: NON

Autant la version qui tourne sur la Super Nintendo est vraiment géniale, autant celle-ci est vraiment médiocre et sans intérêt. Sur le même principe que ce que l'on avait déjà observé sur la version Megadrive (voir Player One 24), vous devez délivrer un certain nombre de prisonniers dans un temps limité, et puis c'est tout. Le complexe dans lequel vous vous déplacez est on ne peut plus labyrinthique. Vous risquez en effet fortement de vous égarer et souvent de perdre votre chemin. L'intérêt du jeu n'est déjà pas fabuleux, mais, en plus, la réalisation se montre extrêmement médiocre. Bref, des couleurs criardes et une jouabilité des plus limites... pour un jeu qui est très bof !

Chris

GAME GEAR
Ultimate Soccer

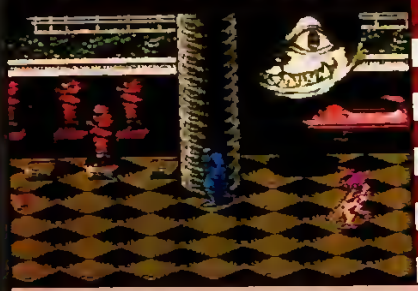
prix A B C D E — 70%

éditeur: SEGA
genre: FOOTBALL
nombre de joueurs: 1 ou 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Les simulations de sport collectif ont généralement pour réputat on de ne pas donner de bons jeux sur les consoles portables. Super Kick Off sortait du lot grâce à une adaptation Game Gear particulièrement réuss e La preuve désormais est faite que cette console de jeu a suffisamment de ressources, Sega tente à nouveau sa chance avec Ultimate Soccer. Cette adaptation possède indéniablement quelques qualités. Avec un grand nombre d'options à votre disposition (jeu à un ou à deux, entraînement, championnat, etc.), vous pouvez ainsi paramétrer à votre guise toutes les rencontres. Quant aux matchs, ça speede méchamment, ce qui rend le contrôle du ballon hasardeux avec cependant une relative jouabilité.

Elwood

NES
Batman Returns



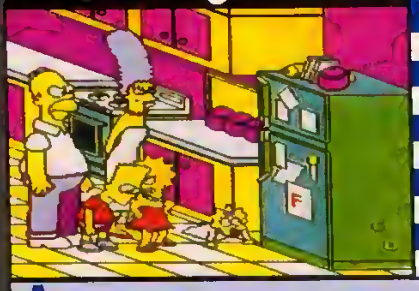
prix A B C D E — 56%

éditeur: KONAMI
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: OUI

Tiens, r'voilà Batman, l'homme chauve-souris ! C'est vraiment marrant : le jeu ressemble beaucoup à la version Super Nintendo. C'est d'ailleurs toujours aussi bourrin, mis à part un passage en batmobile. L'action se limite donc à terrasser les affreux vilains-pas-beaux avec quelques bons coups de poing et des batarangs. Par contre, la réalisation est beaucoup moins réussie que sur la Super Nintendo. C'est même franchement assez laid dans l'ensemble. Les couleurs sont très agressives, genre vert fluo, et les sprites clignotent sans cesse. Les deux précédents Batman de la NES avaient tout de même nettement plus de classe. Tiens, Batman vient de repartir ? Bof, il ne nous manquera pas beaucoup de toute façon.

Iggy

MEGADRIVE
Bart's Nightmare

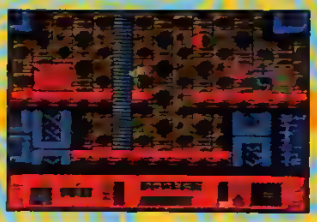
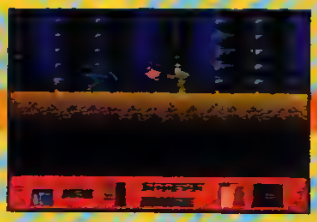


prix A B C D E — 85%

éditeur: ACCLAIM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Après l'adaptation sur la Super Nintendo, l'affreux jojo des Simpsons continue ses cauchemars sur Megadrive. Très proche de la version origi nale, cette cartouche conserve l'ambiance délirante et les graphismes « la Matt Groening » en restant fidèle au dessin animé. Au cours du jeu, Bar se métamorphose en Bartzilla ou en Bartman, se déplace dans des vais seaux sanguins, rencontre Itchy and Scratchy. Les Megadrive larguées de fenêtres du building ont bien évidemment été changées en une autre conso le. Drôle et original, Bart's Nightmare serait vraiment indispensable s'il bé néficiait d'une jouabilité irréprochable. Ce n'est malheureusement pas cas. Néanmoins, les fans des Simpsons se régaleront.

Iggy

ALIEN 3 (NES)

LE ZOOM DE VITE VU

De la mitraillette au lance-flammes, Ripley dispose de quatre armes différentes.

NES

Bartman
meets the radioactive man

prix A B C D E

70%

éditeur: ACCLAIM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Les Simpsons suite et certainement pas fin. Dans ce tout nouvel épisode sur NES, Bart se lance à la rescousse de Radioactive Man, son héros de bande dessiné préféré. Assez difficile dans l'ensemble, ce jeu de plate-forme n'est pas désagréable dans la pratique. Les graphismes, très sombres et moins réussis que ceux du premier Simpsons de la NES, présentent au moins l'avantage de retranscrire fidèlement l'ambiance glauque des marécages et autres décharges, qui servent de décor aux exploits de notre abominable jojo. Un bon petit jeu conforme à l'esprit du dessin animé qui éclatera bien les fans de notre Bartounet même s'il apparaît beaucoup moins indispensable que le premier Simpson de la NES

Iggy

MEGA CD

Afterburner III

prix A B C D E

60%

éditeur: SEGA
genre: SHOOT THEM UP
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Régulièrement, le shoot them up 3D « qui était canon en borne d'arcade avec sa pléiade de processeurs, son cockpit mobile et ses enceintes stéréo, mais qui mouline sec sur console » fait sa petite apparition sur nos télés. Cette version est un mix entre l'Afterburner original et G-Loc. Comme dans G-Loc, vous voyez en effet la scène depuis votre cockpit et d'un point de vue extérieur. Pour le reste, les changements ne sont pas légion : tout juste des musiques plus péchues, un film de présentation en photos digitalisées et quelques zooms. Bref, ça risque de plaire aux fans mais on est très loin de la borne d'arcade. En matière de shoot them up sur Mega CD, Silpheed devrait faire plus mal.

Iggy

GAME GEAR

Crash Dummies

prix A B C D E

77%

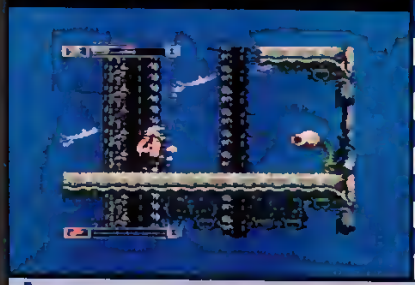
éditeur: FLYING EDGE
genre: DIVERS
nombre de joueurs: 1 ou 2
sauvegarde: NON
continue: INFINI

Les Crash Dummies sont les robots utilisés dans les tests de sécurité, dans des cascades ou autres. Évidemment, ils adorent se démantibuler, exploser et finir en pièces détachées. Le jeu bénéficie d'une excellente réalisation. Il est constitué de cinq épreuves : saut d'un immeuble (en cassant un max de choses pendant la chute), parcours automobile destroy, descente de ski loufoque (on ne slalome pas entre les poteaux mais SUR les poteaux !), séquence dans l'usine de montage et pilotage de navette. Le but est d'amasser le plus de fric possible. Bref, ce jeu est idéal pour faire des petits concours entre potes. Surtout si vous trouvez les simulations de sport monotones. Ici, l'humour est au rendez-vous.

Matt

GAME GEAR

Wolfchild



prix A B C D E

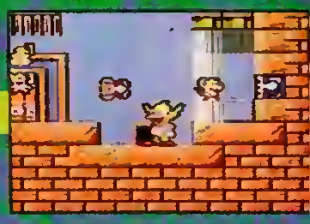
67%

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: NON

Le loup-garou, transfuge du monde des micro-ordinateurs, vient faire une petite promenade de santé sur Game Gear. Il fallait s'y attendre : cette version est identique, au pixel près, à sa consœur sur Master System. Sur Game Gear, Wolfchild laisse le même sentiment mi-figue, mi-raisin que sur l'aînée des consoles Sega. Du côté des « plus », les graphismes sont vraiment sympa, avec une touche personnelle très bienvenue. Du côté des « moins », la jouabilité et l'intérêt du jeu sont un peu en dessous des standards actuellement en vigueur sur consoles. Cependant, la production, plus pléthorique sur Game Gear que sur Master System, demande plus d'exigence. Pas désagréable mais pas forcément indispensable non plus.

Iggy

ViteVu



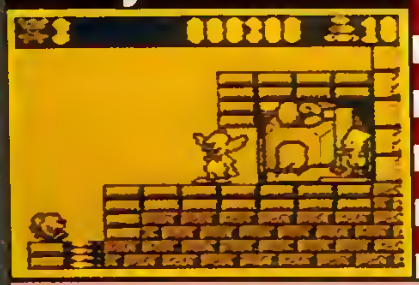
GAME BOY

Krusty's Fun House

prix A B C D E

90%

éditeur: ACCLAIM
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1
password: OUI
continue: NON



Pour faire la totale, chez les sœurs Nintendo, il ne manquait plus à Krusty's Fun House que de faire une apparition sur la petite portable de la famille. C'est maintenant chose faite. Et bien faite ! Le passage en monochrome des péripéties du clown au nez rouge ne gâche rien à l'affaire. Au contraire, on peut même se dire que jouer où l'on veut au « guide pour rats » procure un plaisir encore plus important. Parce que dans Krusty's Fun House, vous devez vraiment dératiser toute une maison. La tâche s'annonce rude. Avec ses nombreux niveaux et ses problèmes incroyablement tortueux, ce jeu va vous remuer tous les neurones. Krusty's fait décidément un carton toutes machines confondues.

Chris

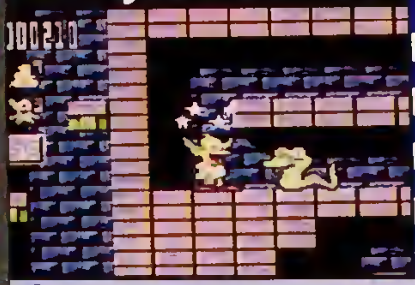
GAME GEAR

Krusty's Fun House

prix A B C D E

90%

éditeur: ACCLAIM
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1
password: OUI
continue: NON



Comme c'est très souvent le cas, la version Game Gear de Krusty's Fun House ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de sa consœur sur Master System. Normal remarquez, elles ont exactement les mêmes capacités. Mais qu'ajouter de plus, après le test de la version Master System, sur ce jeu de folie ? Rien, vraiment rien de plus. La meilleure chose que vous ayez à faire, si vous voulez en savoir encore plus, c'est de vous référer au test de jeu sur deux pages qui est présent dans ce même numéro. Pour parler spécifiquement de la portable, on peut dire que l'écran de la Game Gear supporte très bien Krusty's. En plus du plaisir de jeu, vous avez droit au confort des yeux (enfin presque). À ne pas rater.

Chris

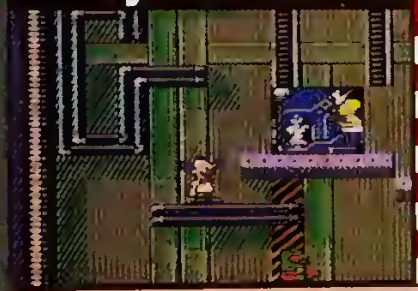
NES

Krusty's Fun House

prix A B C D E

90%

éditeur: ACCLAIM
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1
password: OUI
continue: NON



Le passage de cet extraordinaire jeu, on ne peut plus prise de tête, sur console NES est véritablement une réussite. Les couleurs sont peut-être moins bien choisies ici que sur les versions des consoles Sega, mais, en contrepartie, l'animation du jeu se révèle — eh oui, c'est possible — encore nettement plus rapide et plus fluide. Mis à part ça, le scénario reste toujours le même. C'est encore une histoire de rats qui avancent, qui avancent... et d'un clown qui leur construit un chemin jusqu'à l'incinérateur du coin. Préparez-vous bien mentalement et nerveusement avant de vous lancer dans l'aventure. Quand vous aurez commencé à jouer à Krusty's Fun House, vous ne saurez certainement pas quand vous pourrez vous arrêter.

Chris

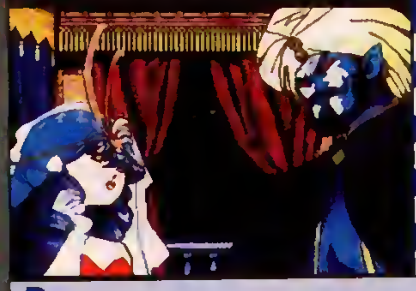
MEGA CD

Prince of Persia

prix A B C D E

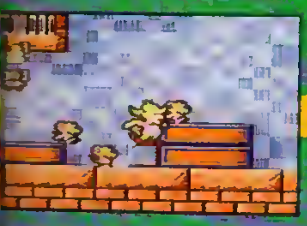
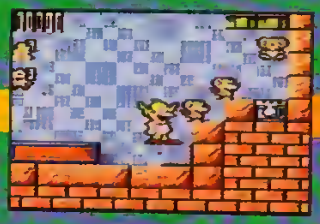
80%

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: NON



Dans la série « Donnez des titres connus au Mega CD, à vot' bon cœur m'sieurs dames ! », voici Prince of Persia. Cette adaptation du hit de Jordan Mechner reprend l'action ainsi que les niveaux des versions micro et consoles 8 bits. C'est d'ailleurs le problème : pourquoi proposer la même chose que sur cartouche ? Regardez les graphismes, sympa mais pas transcendants. Écoutez la musique, réussie mais répétitive. À part le joli dessin animé, on ne se croirait pas sur CD. Il est étonnant de voir que la version Super Nintendo, sur cartouche, propose des niveaux plus grands et des graphismes plus fouillés. Bref, ça sent la conversion hâtive même si Prince of Persia est toujours aussi bon à jouer. Les mythes survivent à tout.

Iggy

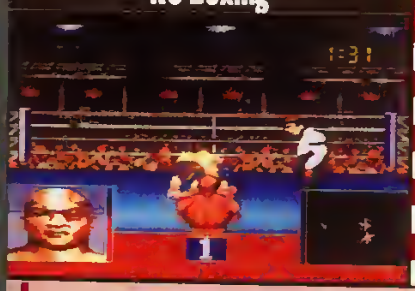
KRUSTY'S FUN HOUSE (Game Gear)

Le but de Krusty : amener les rats jusqu'à un "assommoir".

LE ZOOM DE VITE VU

SUPER NINTENDO

George Foreman's KO Boxing



prix E D C B A — 45 %

éditeur	ACCLAIM
genre	BOXE
nombre de joueurs	1 ou 2
password	OUI
continue	NON

La preuve est faite avec George Foreman's KO Boxing que la Super Nintendo peut aussi être le support de mauvais jeux. En effet, celui-ci fait pitié à voir. Les graphismes ne sont pas beaux, la jouabilité est moyenne et, le comble de la pauvreté, les coups et les enchaînements sont dérisoires : deux attaques classiques (crochets) et un superpunch qu'il faut obtenir par des combinaisons de coups (!). La boxe n'est pas gâtée et, quand on voit les bons jeux de baston qui tournent sur cette console, on est ébahi par un tel ratage. Ça plaira peut-être aux inconditionnels, mais j'en doute. En tout cas, George Foreman's KO Boxing ne figurera pas parmi les légendes de simulation de boxe.

Elwood

NES

George Foreman's KO Boxing

prix E D C B A — 50 %

éditeur	ACCLAIM
genre	BOXE
nombre de joueurs	1 ou 2
password	OUI
continue	NON

La boxe est un sport spectaculaire où les coups sont variés. Eh bien, avec KO Boxing, ça n'est pas du tout le cas ! Vous êtes George Foreman, un grand champion américain qui doit combattre d'autres boxeurs pour prétendre au titre de champion du monde des poids lourds. De plus, vous avez la possibilité de latter un copain dans un combat amical. Même si la NES n'est pas une console hyperpuissante, on est déçu par le résultat : une extrême pauvreté des coups (quatre plus un superpunch inefficace et difficile à exécuter), une supériorité écrasante de l'ordinateur, une impossibilité de se déplacer sur le ring, etc. Le constat n'est pas très brillant et laisse un arrière-goût de bâclé.

Elwood

GAME BOY

George Foreman's KO Boxing

prix E D C B A — 55 %

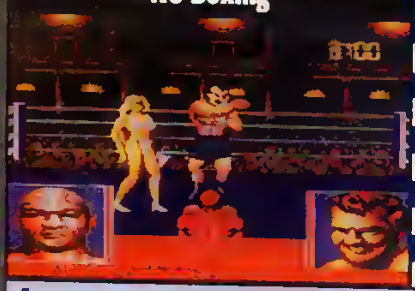
éditeur	ACCLAIM
genre	BOXE
nombre de joueurs	1
password	OUI
continue	NON

Une fois de plus, on prend les mêmes et on recommence. KO Boxing sur Game Boy n'a rien à envier aux autres versions. Cette fois, le problème est différent. En effet, il est difficile de faire un jeu de boxe sur un si petit écran. La jouabilité souffre énormément de cet handicap. On frappe son adversaire au petit bonheur la chance, en espérant enchaîner deux coups par miracle. Sinon, on retrouve les défauts des autres versions : un nombre de coups limité, la platitude de l'action et la suprématie de l'ordinateur. Bref, un jeu qui ne restera pas dans les annales. Dommage, on aurait aimé une version réussie car si vous appréciez George Foreman, vous ne pourrez l'incarner que si vous possédez une Master System.

Elwood

MEGADRIVE

George Foreman's KO Boxing



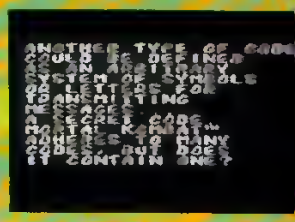
prix E D C B A — 50 %

éditeur	ACCLAIM
genre	BOXE
nombre de joueurs	1 ou 2
password	OUI
continue	NON

La déclinaison de KO Boxing sur Megadrive est à peu près aussi mauvaise que celle des autres versions. Ça n'est donc pas sur cette console que l'on pourra s'éclater avec le boxeur George Foreman, champion du monde des lourds en 1973. Au rayon des améliorations, on peut citer une jouabilité un rien meilleure (mais alors très peu, disons même ridiculement meilleure), et puis... c'est tout ! Le reste des critiques est du même type que pour les autres consoles. Ça fait quatre fois que je répète que l'on ne peut porter que quatre coups dans la quatrième édition d'un jeu qui vaut trois fois rien et qui ne mérite qu'une note à peine supérieure à 33 %, voire 44 % (ah ! la loi des chiffres, ça ne trompe pas !).

Elwood

ViteVu



GAME GEAR
Mortal Kombat

prix A B C D E — **94%**

éditeur	ACCLAIM
genre	JEU DE COMBAT
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Le jeu de combat bien saignant sur la tranche est un véritable killer sur la petite console couleur. Avec des graphismes jamais vus jusqu'à présent sur cette machine, des combattants qui occupent tout l'écran se dérouillent dans des combats dantesques. Contrairement à la version sur Game Boy, la taille des sprites ne pénalise pas la jouabilité. Une telle adaptation ne saurait être réalisée sans compromis : Kano disparaît avec certains décors et l'utilisation de la touche « start » comme troisième bouton du paddle n'est pas des plus pratiques... L'essentiel a cependant été conservé dans cette cartouche qui n'a aucun mal à s'imposer comme le meilleur jeu de baston de la Game Gear, et de très loin.

Iggy

MASTER SYSTEM
Mortal Kombat

prix A B C D E — **94%**

éditeur	ACCLAIM
genre	JEU DE COMBAT
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	OUI

Pas de jaloux : les amateurs de Master vont goûter aux délices du jeu le plus violent du moment. Comme sur Game Boy, cette adaptation laisse un petit goût d'insatisfaction. On a le sentiment que les programmeurs ont eu les yeux plus gros que le ventre en voulant retranscrire des sprites aussi impressionnants que sur les 16 bits. Il en résulte une animation saccadée et une jouabilité qui n'est pas toujours au top. Tous les combattants (sauf Kano) sont présents et, comme sur les autres machines de Sega, y a un cheat mode pour pouvoir jouer avec du sang. De plus, la concurrence en matière de jeu de combat est suffisamment anémique sur Master pour que les amateurs du genre y trouvent leur bonheur.

Iggy

GAME GEAR
Superman The Man Of Steel

prix A B C D E — **35%**

éditeur	VIRGIN GAMES
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
password	NON

Superman pixellisé ne vaut pas le détour car rien ne le rend attrayant. Il part une fois encore en croisade contre les ennemis du bien dans un jeu de plate-forme. C'est classique et sans surprise, mais alors sans aucune surprise. La particularité de ce jeu, outre sa médiocrité évidente (mais est-ce vraiment une particularité ?), réside dans son extrême rapidité. Bon d'accord, on râle toujours quand un jeu est trop lent mais ici les programmeurs ont vraiment abusé. C'est absolument injouable car les ennemis sont sur vous avant que vous ayez pu les apercevoir (un peu comme les vendeurs de cuirs aux Puces). Pauvre Clark Kent, reste sur Krypton, la Terre n'est pas un bon refuge pour toi...

Elwood

GAME BOY
Top Gun

prix A B C D E — **45%**

éditeur	KONAMI
genre	SIMUL. DE VOL
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Il faut que les programmeurs comprennent un jour que la Game Boy n'est pas un support idéal pour une simulation de vol. Avec Top Gun, ils devraient le comprendre. Ce qui devrait être beau, grandiose et speed est un jeu injouable. Certes, ça va assez vite, mais les avions ennemis sont tellement petits que l'on a l'impression de chasser des mouches ! De plus, même si les options sont complètes, les missions se ressemblent toutes plus ou moins et on a beaucoup de mal à y trouver un réel intérêt. Le syndrome Tom Cruise n'est décidément pas fait pour contaminer les consoles portables ! Peut-être qu'un jour, une simulation de vol réussira à sortir la Game Boy du marasme qui sévit dans ce domaine.

Elwood

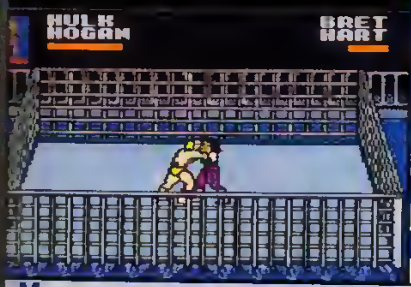
MORTAL KOMBAT (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

En appuyant successivement sur les touches 2, 1, 2, bas et haut lors de l'affichage de cet écran, vous obtiendrez la version "sans pour sang".

GAME GEAR

WWF Wrestlemania



prix E D C B A — 40%

éditeur: ACCLAIM
genre: CATCH
nombre de joueurs: 1 ou 2
sauvegarde: NON
continue: NON

Voilà un jeu où une loupe n'est vraiment pas un accessoire inutile ! En effet, les sprites sont ici à peu près aussi gros que des cerveaux de catcheurs. Le catch, qui se veut un sport (c'est un bien grand mot pour le qualifier) où le spectacle prime, mérite des adaptations qui en mettent plutôt plein la vue. C'est notamment le cas dans WWF, mais pour le coup le résultat est une grosse myopie ! Votre challenge est de vaincre des adversaires très moches. La vue du ring est panoramique et, je le répète encore une fois, les catcheurs sont microscopiques. Par contre, au niveau des prises, les possibilités offertes sont assez sympa, mais pas du tout impressionnantes. Bref, vite vu, vite descendu !

Elwood

GAME GEAR

Spiderman, return of the Sinister six

prix E D C B A — 75%

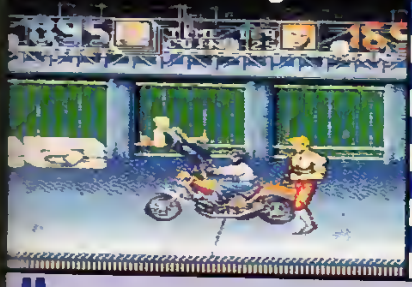
éditeur: FLYING EDGE
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 1

Malgré les guerres, la famine, le chômage et la crise, il reste toujours une poignée de vilains très méchants persuadés qu'il subsiste un quelconque intêret à devenir maître du monde. Doc Octopus fait partie de cette catégorie de mégalomanes. De plus, il a cinq autres dingues de son espèce comme associé : Electro, Sandman, Mysterio, Vulture et Hobgoblin. Le joueur combat donc pour la survie de l'humanité. Voilà une aventure de Spiderman pleine d'action, de panache et de combats arachnéens. Spiderman a les mêmes pouvoirs que dans la BD et le jeu est assez long et varié pour tenir en haleine les amateurs du genre. La cartouche est identique à la version NES et, comme elle, s'adresse surtout aux fans de l'univers Marvel...

Matt

MEGADRIVE

Double Dragon 3



prix E D C B A — 20%

éditeur: ACCLAIM
genre: BEAT THEM UP
nombre de joueurs: 2
password: NON
continue: OUI

Mais comment ont-ils pu faire une chose pareille ? Pourquoi massacrer une telle légende des jeux de baston et des jeux vidéo ? Double Dragon, c'était un bon jeu au départ. Qu'est-ce que j'ai pu m'éclater dessus dans les salles d'arcade ! Et puis le temps a passé, les adaptations se sont succédées et, aujourd'hui, on a droit à la version numéro 3 sur la Megadrive. J'ose à peine vous décrire le jeu, ou plutôt la chose, c'est tellement ahurissant de médiocrité. Les frères Lee sont présents, bien entendu, mais, cette fois ils sont accompagnés par d'autres personnages. L'intérêt est inexistant. Le nombre de coups est ridicule, l'animation vraiment craignos... Pfff ! ça me désespère !

Chris

NES

Spiderman, return of the Sinister six

prix E D C B A — 75%

éditeur: ACCLAIM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 1

Ils sont six. Ils sont sinistres. Ce sont les pires ennemis de Peter Parker, un jeune photographe plus connu sous le nom de Spiderman. Chaque vilain a son propre niveau dans ce jeu de plate-forme. Si je compte bien, ça fait six niveaux. Dans le genre, il y a de meilleurs jeux sur la 8 bits. Il y en a aussi de bien pires. Spiderman cogne, tire, s'accroche à sa toile et grimpe aux immeubles. Il vous arrive même de réfléchir, entre deux coups de pied, pour trouver le moyen d'ouvrir une porte ou de vous sortir d'un trou infesté de rats. Voilà un petit jeu de bonne tenue du côté « game play », un peu bâclé du côté des graphismes, mais sur lequel se jetteront tous les adeptes de Marvel.

Matt

MEGADRIVE

SECONDE PARTIE

On se retrouve pour notre rendez-vous mensuel avec World of Illusion. Ce jeu de plate-forme, avec nos amis Mickey et Donald, est à nouveau à l'honneur pour la seconde partie de l'aide de jeu.

Cela fait maintenant un mois que Mickey et Donald errent dans un monde féerique. Comment ont-ils fait pour se fourrer dans pareil pétrin ? Tout simplement en jouant aux apprentis sorciers lors d'un spectacle de magie. Donald s'est volatilisé quelques minutes seulement avant la première représentation publique, alors qu'il préparait un nouveau numéro avec une boîte mystérieuse. À peine à l'intérieur, il disparaît dans un monde d'illusions (d'où le titre du jeu). Mickey se met aussitôt en quête du double fond pouvant expliquer la disparition de son ami Donald. Ce faisant, il est également projeté dans un monde imaginaire.

Marchez sur la bombe aérosol pour franchir le vide.

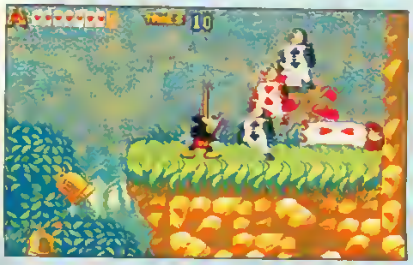
« DE QUOI S'AGIT-IL DOCTEUR ? »

World of Illusion est un jeu de plate-forme qui possède des graphismes et une animation dignes d'un véritable dessin animé. Il est également doté d'une option peu répandue dans l'univers des consoles, à savoir que les deux héros peuvent jouer simultanément. Dans le cadre d'une

La transition entre le monde aquatique et celui-ci s'effectue par l'aquarium.

En plus des gelules, cette petite boîte contient un bref niveau plein d'options.

L'option « feu d'artifice » détruit tous les monstres présents à l'écran.



Le contrôle des hommes cartes est utile pour franchir les obstacles.

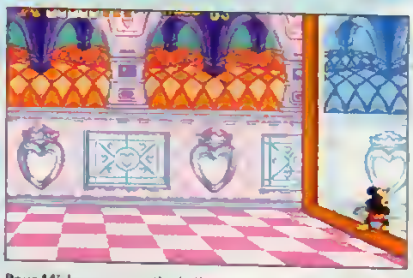
Les cartes forment un pont qui permet de franchir le précipice.

Un bouchon dépasse du goulot d'une bouteille d'eau gazeuse : un piège ?

aventure en solo, le cas est particulier. Le personnage entame la traversée de la première partie du niveau. Il arrive ensuite un moment où, selon celui que vous dirigez, un chemin spécifique se présente. Au terme de ce parcours, les deux itinéraires se rejoignent en un niveau commun, jusqu'à l'affrontement avec le boss. Pour les aider, de multiples options parsèment les mondes et ne demandent qu'à être ramassées. Dans la première partie, l'aide de jeu portait sur les trois premiers mondes du jeu qui en compte cinq au total. Nous allons donc explorer ensemble les deux derniers niveaux du jeu.

Wolfen

Chevauchant le bouchon, Mickey traverse les hautes spheres du monde des illusions.

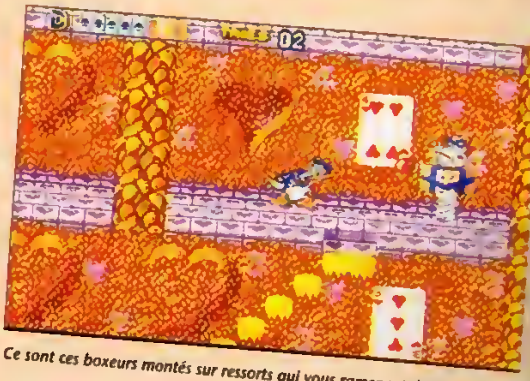


Pour Mickey, une partie de l'aventure se déroule dans un miroir.

Les obstacles qui attendent Mickey vont du trou à une volee d'assiettes et de bougies.

MONDE 4

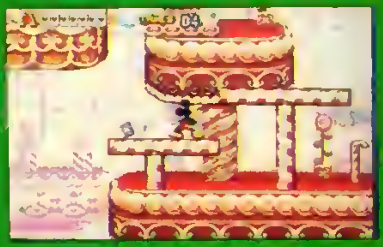
Le château de cartes vertes communique avec un château rouge.


Ce sont ces boxeurs montés sur ressorts qui vous ramenent de l'autre côté.

L'ITINÉRAIRE

Nous avons abandonné nos héros à la suite d'une épopée sous-marine. Le bois de l'épave aura dans une livre son trésor : un sort de téléportation. Il ne vous permet pas de rentrer chez vous mais vous autorise néanmoins des téléportations locales. Le quatrième monde diffère légèrement des précédents, dans la mesure où la séparation du chemin des deux personnages s'effectue à deux endroits précis. Nous sommes dans un monde imaginaire. C'est pourquoi vous démarrez dans ce monde en sortant d'un aquarium. Ce sera visiblement le théâtre de votre prochaine aventure aquatique. Le niveau qui se présente, se déroule dans une immense bibliothèque. Tout y est démesuré. Ici, l'itinéraire ne sera pas identique pour les deux héros. On remarque également que le parcours de Donald est beaucoup plus difficile que celui de Mickey. Nos deux compères doivent trouver le chemin menant à une boîte de cookies où se déroule la suite de l'expédition. Profitez de votre progression pour entrer dans les boîtes de tonnelières qui sont garnies d'options. Cependant, en arrivant sur l'étagère des livres, Donald doit pénétrer seul dans un roman pour traverser un tableau assez corsé avant de revenir à la bibliothèque. Quand vous découvrez une boîte semblable à celle qui est responsable de vos maux, vous êtes alors téléporté à proximité de la boîte de cookies. Le niveau des biscuits est assez linéaire. Mickey trouvera là une partie de niveau qui lui est exclusivement réservée. Lorsque il pose le pied sur le bouchon de la bouteille d'eau gazeuse, il explose. Notre héros aux grandes oreilles est alors propulsé dans l'espace à cheval sur le bouchon. Il évite le bouchon pour éviter les virus qui jonchent son parcours. Cette séquence ne dure guère plus de deux minutes avant de rejoindre l'itinéraire commun. Les adversaires sont assez variés et deux fois plus résistants que ceux des trois premiers mondes. Pour vous en débarrasser, donnez deux coups de cape au lieu d'un seul.

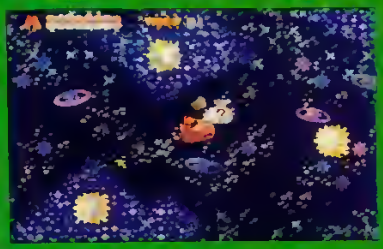
D →



M

D ↑ ↓ D

M ↓ ↑ M



D : Donald - M : Mickey

LA BIBLIOTHÈQUE

Le dernier niveau de la partie.

On distingue Mickey en ombre chinoise, mais pas ses adversaires !

LA SORCIÈRE

Ce nouveau boss est sans doute le plus imprévisible du jeu. En tout cas, Madame Pim — c'est son nom — dispose d'une multitude d'attaques. C'est, de toute évidence, un combat qu'il vaut mieux éviter. Chevauchant son balai magique, la sorcière apprécie particulièrement l'attaque en piqué. La parade consiste simplement à se baisser et, quand elle traverse l'écran, à sauter pour lui donner un petit coup de cape. Comme tous les boss, il faut la toucher six fois. Dans d'autres cas, elle se pose au sol — du côté opposé au votre —, et elle charge. Acceptez alors l'assaut frontal, sans oublier de la frapper lorsqu'elle est à portée de cape. Quoi qu'il en soit, ne lui laissez pas la possibilité d'utiliser sa boule de cristal : ses sorts de magie sont très difficiles à parer.

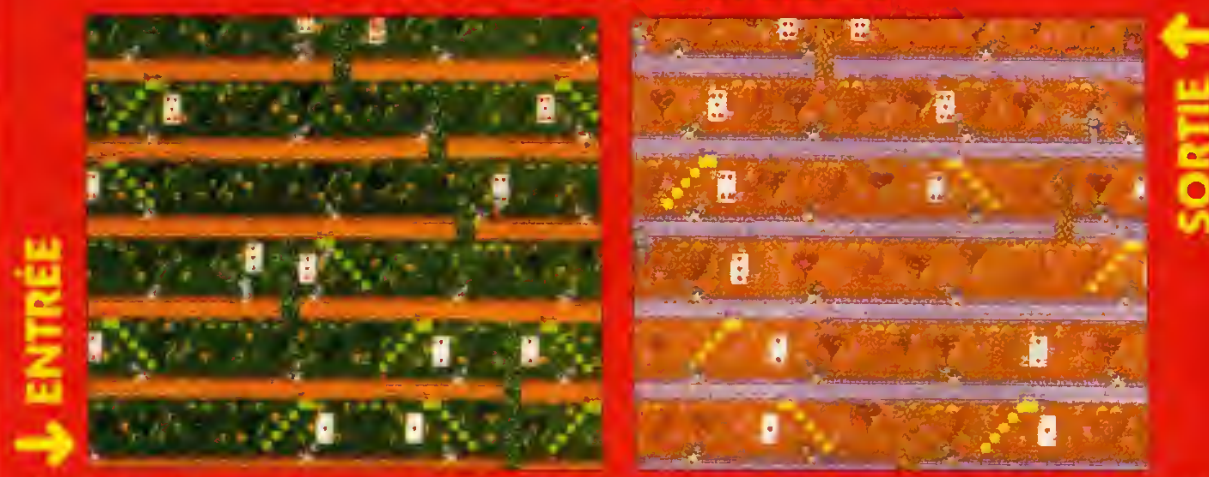
Cette charrette magique permet d'éviter les piques.

Courage, la fin approche !

MONDE 5

L'ITINÉRAIRE

LE PAYS DES MERVEILLES



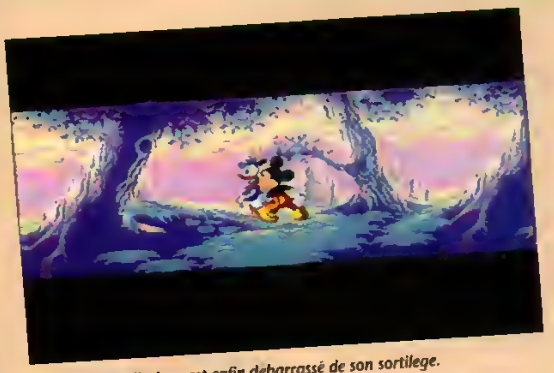
Mickey et Donald se retrouvent maintenant au pays des merveilles chez Alice. Nous sommes dans la dernière ligne droite de cette belle aventure. Le parcours commun des deux héros est rempli d'hommes cartes. Ceux qui se déplacent doivent être neutralisés à coups de cape. Ceux qui sont immobiles ne sont pas des ennemis. Au contraire, ce sont de précieux alliés. Utilisez le sort de contrôle des cartes récupérées auprès de la sorcière pour vous créer un passage selon l'obstacle à franchir. Ainsi, ils peuvent former une échelle ou des plates-formes. Il faudra néanmoins faire preuve de beaucoup de dextérité. À l'issue du parcours, une série de six dés attendent que vous appuyez sur l'un d'eux. Attention, les dés noirs vous ramènent assez loin en arrière tandis que les rouges vous offrent soit la sortie, soit des bonus. Ici, le chemin des deux héros se sépare. Mickey entre dans un niveau dont le scrolling avance automatiquement. Ne vous placez pas trop à droite de l'écran afin d'avoir le temps pour bien repérer les obstacles. Vous devrez faire face à des trous ou des attaques de bouquets et d'assiettes. Ce niveau est assez bref. Donald, quant à lui, a une étape bien plus délicate. Son périple consiste à traverser deux châteaux de cartes communiquant entre eux en plusieurs endroits. Dans le château vert, des pavés creusent des ouvertures vers l'autre forteresse. De même, dans le château rouge, des bouquets montés sur ressorts vous ouvrent un passage dans l'autre sens. Vous remarquerez également sur les plans que les étages sont numérotés par des cartes pour vous faciliter la tâche. Nos deux héros se retrouvent dans un monde spécial. Sur fond de constellations, Mickey et Donald entament le sprint final. Il n'y a pas grand-chose à dire sur cette dernière partie. Faites attention dans les passages en centre chinoise : vous distinguez la silhouette de votre héros mais pas celle de vos adversaires. Avancez avec précaution afin de ne pas être pris au dépourvu. Vous aurez aussi besoin de toute votre vitalité pour affronter le boss final.

Attention ! Des que vous posez le pied dessus, elle tombe..

... Tenez-vous prêt a sauter vers la droite des que vous apercevez le sol

LE SORCIER

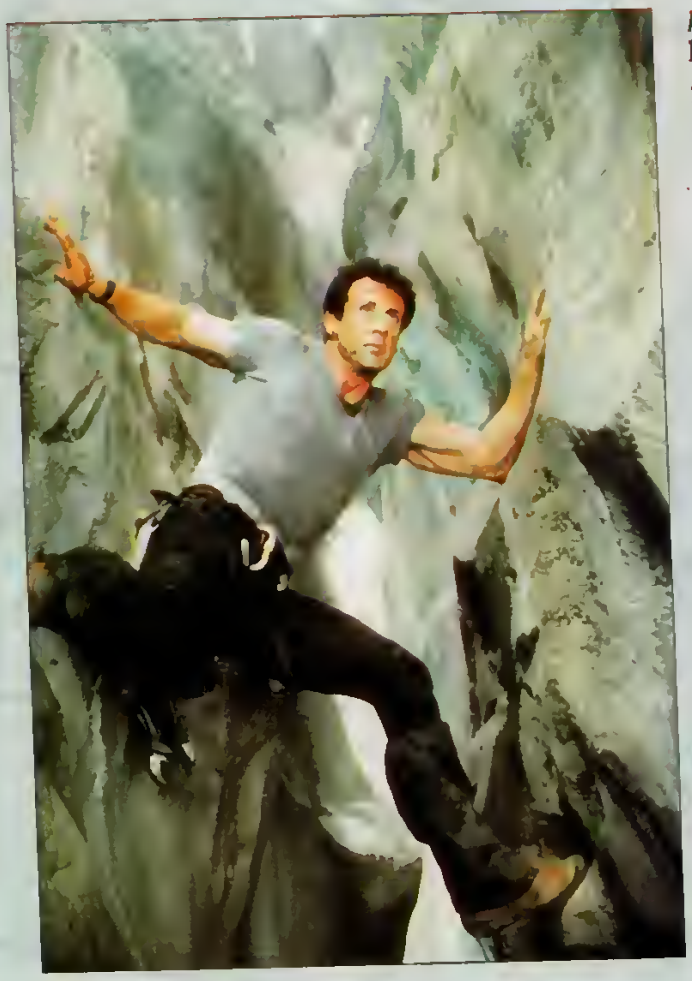
Le boss final est Pat Hibulaire, ou presque. En premier lieu, ne vous laissez pas intimider par sa taille : il ne porte aucune attaque directe. Il se contente d'invoquer de petits clones fantômes à son image qui sortent de ses mains. Au sol, une série de colonnes montent et descendent de façon totalement anarchique. L'essentiel consiste à sauter de l'une à l'autre en évitant les fantômes et sans jamais être englouti par le nuage. Ce n'est pas fatal, mais vous perdez une unité de vie. La difficulté réside dans votre rapidité à toucher la tête du boss six fois avant qu'il ne s'avoue vaincu. Bon perdant, il vous offrira finalement le grimoire qui contient le sort nécessaire pour rentrer chez vous. Tout est bien qui finit bien.



Le monde des illusions est enfin debarrassé de son sortilege.

Le spectacle commence : regardez en bas a droite qui y assiste...

CLIFFHANGER : L'A



Sylvester Stallone revient ! Abandonnant la comédie, Sly retrouve le cinéma d'action sous la direction de Renny Harlin, le metteur en scène teigneux de *58 Minutes pour vivre*. Le film s'appelle *Traque au sommet* et c'est vraiment balèze !

On se souvient que Rocky avait surpris tout le monde en tournant deux comédies consécutives, *L'Embrouille est dans le sac* (un remake d'Oscar, avec Louis de Funès) et *Arrête ou ma mère va tirer !* Désappointé, le public n'avait pas suivi et la cote de Rambo à Hollywood avait plongé. Au même moment, Schwarzie écrasait tout le monde, évidemment grâce à *T2*. Automne 1993 : le rapport de force s'est complètement inversé. Le *Last action hero* de Schwarzie s'est payé une gamelle anthologique en étant littéralement dévoré par les dinosaures de Steven Spielberg, alors que le *Cliffhanger* de Stallone a quant à lui récolté un très joli score au box-office américain. L'heure du retour de Sly a bel et bien sonné...

ACTION !

À la lecture même du titre, on est tout de suite fixé. En effet, le mot « cliffhanger » qualifie les dizaines de films et de magazines populaires d'action des années 30, dans lesquels des casse-cou intrépides bravaient les dangers les plus insensés pour défendre de belles créatures hurlantes. Action non-stop ! Voilà, ce que promet *Cliffhanger*. Le générique a, lui aussi, de quoi exciter l'imagination. Derrière la caméra, Renny Harlin, le réalisateur finlandais qui dirigea Bruce Willis jusqu'au bout de la boucherie dans la suite de *Piège de cristal*. Une production assurée par Carolco et Le Studio Canal+, les géniteurs de *T2*. Et bien sûr Stallone. Rajeuni, musclé, l'auteur de *Rocky* est venu à Cannes pour promouvoir son dernier-né. Et il a de quoi être fier, le brave...

ESCALADE

Le scénario est entièrement construit pour l'action. On y découvre comment un guide de haute montagne échoue lors d'une tentative de sauvetage. Rongé par le remord, l'athlète abandonne

CTION NON-STOP !

Lithgow le méchant.

les cimes. Plusieurs mois passent... L'homme (Stallone évidemment) revient sur les lieux du drame. Au même moment, des gangsters high-tech détournent un avion du Trésor fédéral, rempli d'une fortune en dollars. L'opération se déroule mal et l'avion s'écrase sur une montagne enneigée.

Sly et Janine Turner

Les caisses de billets sont éparpillées au hasard. Les tueurs lancent alors un faux appel de détresse. L'ex-guide y participe. À peine arrivés sur le lieu du crash, les secouristes sont pris en otages par les bandits, qui vont les forcer à grimper pour récupérer le trésor...

SIDÉRANT !

Tel est *Cliffhanger*. Pendant près de deux heures, on assiste, médusé, à une succession de cascades inouïes, qui multiplient l'impact du suspense. Contrairement à *58 Minutes*..., la surenchère est ici bienvenue. On s'en prend plein la tête ! La plupart des scènes de cascades pourraient servir de clous à une dizaines de films « normaux » ! Il faut le voir pour le croire. Seule réserve, une certaine complaisance dans les scènes de violence (ça n'étonnera pas ceux qui ont vu le précédent film de Renny Harlin). *Cliffhanger* est un film compact, puissant et estomaquant. Décidément, ce mois d'octobre sera très, très fort, cinématographiquement parlant. *Cliffhanger* et *Jurassic Park* à quelques semaines d'intervalle : « Aaaarrhhh ! »

Le prochain film de Stallone s'annonce aussi très fort. Il sort en ce moment aux États-Unis (en France, début 94). Intitulé *Demolition Man*, il entraînera Sly dans le futur où il incarne un super-flic, confronté à un vilain ultra-dangereux interprété par Wesley Snipes. Les décors sont signés David Snyder (*Blade Runner, Super Mario Bros*). On vous en reparlera... *Traque au sommet* de Renny Harlin. À partir du 6 octobre. ■

Renny Harlin

Inoshiro

ATTENTION, MANGAS !

La Convention de la BD de Paris aura lieu les 9 et 10 octobre à l'Espace Austerlitz : 30, quai d'Austerlitz, 75013 Paris. Comme d'habitude, on y trouvera des kilos de bédés en tous genres. L'événement de cette manifestation consistera en la projection non-stop de DA japonais inédits ! Les lecteurs de *Player* devraient être excités d'apprendre que le DA *Fatal Fury* sera au programme (le dimanche, sous réserves). En plus de ces merveilles, on annonce un stand bourré de mangas qui sera tenu par la librairie Tonkam.

DAREDEVIL, LE RETOUR

Vous vous souvenez sans doute du travail formidable accompli par Frank Miller sur Daredevil, le super-héros aveugle. Eh bien Miller retrouve le vieux tête-à-cornes pour une nouvelle mini-série en cours de publication chez Marvel, le colosse du comic book. Miller a placé la barre très haut : réécrire l'origine légendaire du justicier en collant rouge. Les connaisseurs l'ont compris : il s'agit bien de la même opération que celle effectuée par l'auteur sur Batman dans *Year One*. Une modernisation du mythe ! Les illustrations de ce nouveau DD ont été confiées à deux poids lourds du comic book, John Romita Jr. et Al Williamson. Comme souvent chez Miller, le récit frôle le mélo social. Le premier numéro s'attache à décrire en détail l'enfance de Matt Murdock et les événements tragiques qui le transformèrent en défenseur de la loi et de l'ordre. On notera la présence — déjà ! — de Stick, mystérieux gourou qui veille sur le jeune Matt. Ce premier numéro permet d'espérer une suite aussi démentielle que l'épopée classique où DD croisait le chemin d'Elektra et de Bullseye. Terminons en pensant à ceux qui n'auraient pas encore eu la chance de lire des BD de Miller. Cet homme a signé les scripts de *Robocop 2* et *3*, de *Dark Knight*, de *Liberty* et de *Sin City* : on se comprend ? *Disponible en import chez Actualités, Album, Déesse et Tonkam (Paris).*

TOP 10

MEGADRIVE

1 JUNGLE STRIKE
2 FLASHBACK
3 COOL SPOT
4 TINY TOON
5 ECCO THE DOLPHIN
6 X-MEN
7 STREETS OF RAGE
8 SHINING FORCE
9 BULLS VS BLAZERS
10 MICRO MACHINES

SUPER NINTENDO

1 STARWING
2 ASTÉRIX
3 SUPER TINY TOON
4 BULLS VS BLAZERS
5 ALIEN 3
6 JIMMY CONNORS TENNIS
7 ZELDA 3
8 MARIO KART
9 MICKEY MAGICAL QUEST
10 STAR WARS

MASTER SYSTEM

1 MICKEY MOUSE 2
2 STREETS OF RAGE
3 TOM AND JERRY
4 GLOBAL GLADIATORS
5 THE NINJA
6 WIMBLEDON 2
7 WONDER BOY 5
8 THE TERMINATOR
9 GP RIDER
10 SUPER KICK OFF

NES

1 SUPER MARIO 3
2 DUCK TALES
3 TETRIS
4 FERRARI GP CHALLENGE
5 TINY TOON ADVENTURES
6 SUPER MARIO 2
7 MACDONALD LAND
8 SUPER BALOO TALESPIN
9 BATMAN RETURN OF THE JOCKE
10 ADVENTURES ISLAND

GAME GEAR

1 MICKEY MOUSE 2
2 SONIC 2
3 STREETS OF RAGE 2
4 GLOBAL GLADIATORS
5 WORLD CUP SOCCER
6 TOM AND JERRY
7 STREETS OF RAGE
8 TAZMANIA
9 DONALD DUCK
10 TALESPIN

GAME BOY

1 ASTÉRIX
2 SUPER MARIO LAND 2
3 SUPER MARIO LAND
4 TINY TOON ADVENTURES
5 KIRBY'S DREAM LAND
6 SUPER KICK OFF
7 FERRARI GP CHALLENGE
8 TOM AND JERRY
9 STAR WARS
10 LOONEY TUNES

Un jeu Nes + 30 Francs = 6 mois d'abonnement à Player One

Pour tout achat d'un de ces jeux LUDI GAMES sur Nintendo, profitez de l'offre spéciale d'abonnement à PLAYER ONE : 6 mois d'abonnement pour le prix d'un numéro.

Opération valable jusqu'au 31/01/94 lors de l'achat d'un de ces 6 jeux sur Nintendo : Dynablaster, Elite, F-15 Strike Eagle, Félix le Chat, Hammerin' Harry, Prince of Persia. Envoyez votre ticket de caisse, le code barre (ou une photocopie) de votre cartouche Nintendo et un chèque de 30 F à Player One, BP 4, 60 700 SACY-LE-GRAND. Vous recevrez alors Player One chez vous pendant 6 mois.

NINTENDO ®. The Nintendo products [illegible] other marks designated as ™ are tradesmarks of NINTENDO.

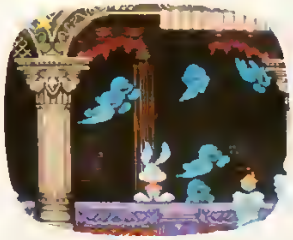
Screen Super Nintendo Entertainment System

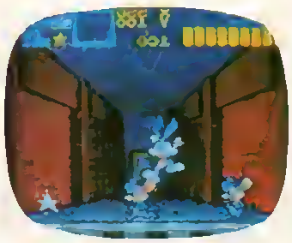
Screen Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bende son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régel pour les yeux !!! Entamez un voyage fentastique dans un monde féérique.

Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%





Screens Super Nintendo Entertainment System

KONAMI®
La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS. a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, L.P. © 1993. Nintendo® SNES™ NES™ GAME BOY™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd